

电脑游戏秘技攻略口袋书

月光宝盒

YUEGUANGBAOHE

战略游戏篇

张丽君 池凤玲 杨 平编著

花山文艺出版社







ISBN 7-80673-079-6
I·051 定价:6.00元

电脑游戏秘技攻略口袋书

月光宝盒

YUEGUANGBAOHE

战略游戏篇

张丽君 池凤玲 杨 平 编著



花山文艺出版社

图书在版编目(CIP)数据

月光宝盒．战略游戏篇/张丽君，池凤玲，杨平编著．—石家庄：花山文艺出版社，2001
(电脑游戏秘技攻略口袋书)
ISBN 7-80673-079-6

Ⅰ．月…　Ⅱ．①张…②池…③杨…　Ⅲ．游戏卡—基本知识　Ⅳ．G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 076948 号

电脑游戏秘技攻略口袋书

月光宝盒

战略游戏篇

张丽君　池凤玲　杨平　编著

责任编辑：刘红哲　　装帧设计：赵建　小明
题图设计：叶军　王晨
美术编辑：赵小明　　责任校对：齐欣

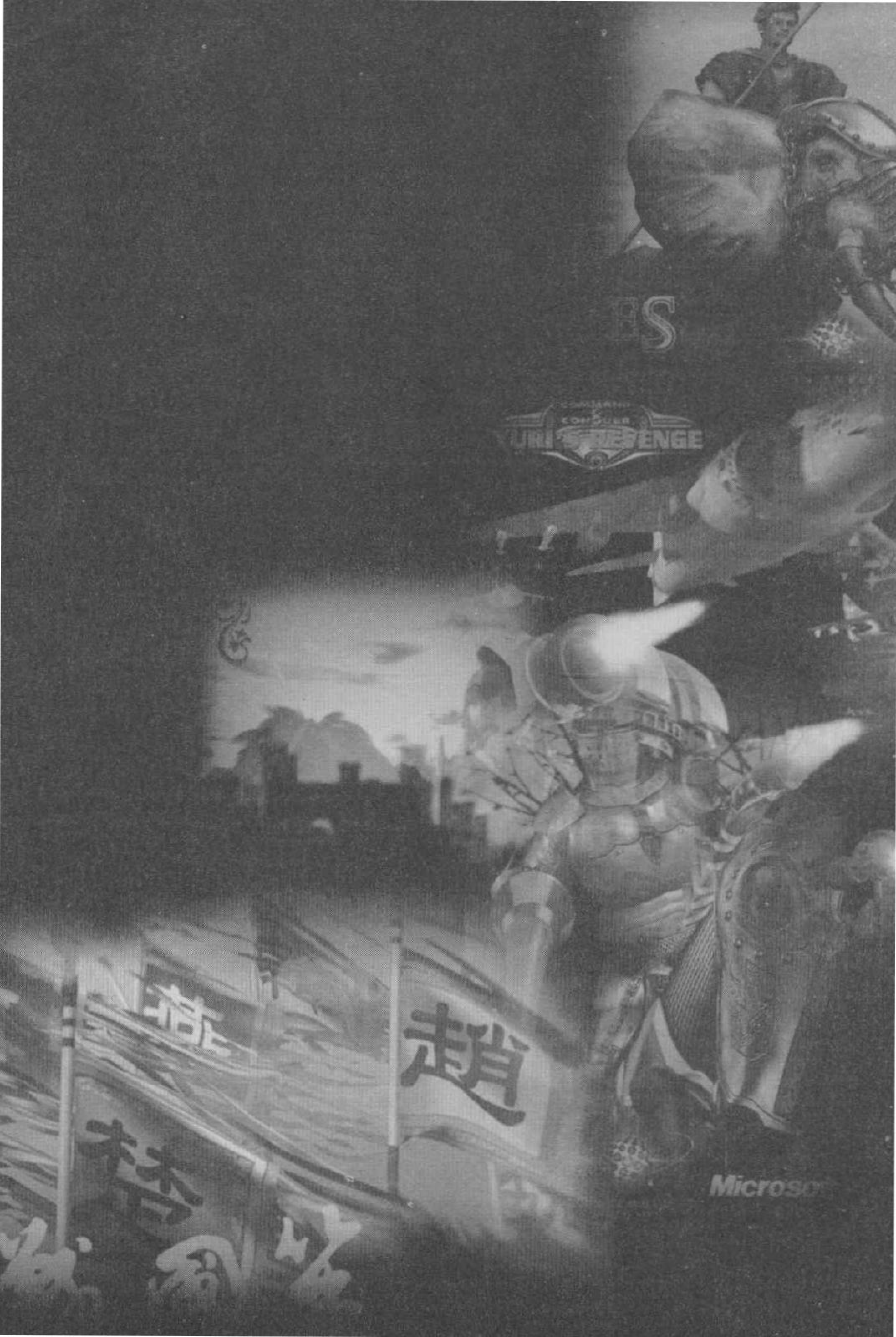
出版发行：花山文艺出版社(河北省石家庄市和平西路新文里 8 号)

网　址：http：www.hspul.com
E-mail：hswycbs@ heinfo.net

印　刷：河北新华印刷二厂(石家庄市石栾路 45 号)

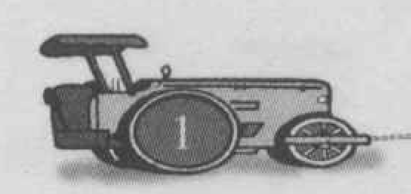
经　销：新华书店

880×1230　1/64　3.125 印张　99 千字　2002 年 1 月第 1 版
2002 年 1 月第 1 次印刷　印数：1—3000　定价：6.00 元
ISBN 7-80673-079-6/I・051


趙



目录

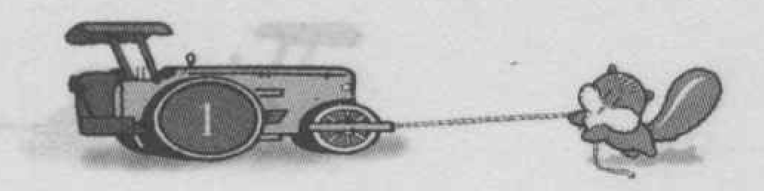


突袭 Sudden Strike

玩此游戏时，若像其他战略游戏一样硬冲硬打，一定会得不偿失。这是一款需要你慢慢玩的游戏，你得排列好阵势，修理损伤的单位，补给弹药等等，一场战斗可能得花上数天，所以一定要有耐心。

兵种特性

每种兵种的能力和特性各不相同，各有优缺点，要先搞清楚部队的属性，然后再加以利用。如狙击手视野远，但移动、射速慢。反战车兵对付战车很好用，但对付步兵不佳。战车装甲厚，但视野窄。装甲车或吉普车跑得快，但火力弱，装甲薄。多管火箭炮威力大，射程远，但弹药少。各兵种的优缺点可互补互克，所以联合协同作战很重要。最好用的是补给车，兼有修车、架桥、补充弹药的作用，所以千万不能损失。补给车可吃两种补给包，黄色是弹药，灰色是架桥、修理用的资材，有时也可用运输机空投补给。另外，德军有铁拳反战车火箭兵，俄军也有反战车枪兵，二者的能力都不错，盟军步兵的反战车能力就逊了一筹。而德军有重



型坦克车、俄军有卡秋莎多管火箭，而盟军的特色就少了些。

大炮兵主义

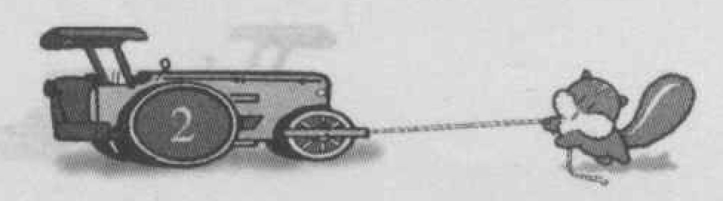
本游戏中，炮兵明显优于战车。无论是轻战车还是重战车，到了炮兵阵前，简直不堪一击！火箭炮、榴弹炮、反战车炮，甚至迫击炮，威力都很强，德军的铁拳火箭兵或俄军的反战车枪兵也很可怕！再加上炮兵打得奇准，旁边再摆一部补给车，弹药等于无限，实在是游戏的终极武器。战车在游戏中反而很脆弱，几个小兵丢一下手榴弹，就可将它轻易解决。

侦察

在战争迷雾(Fog of War)中，你的视野极为有限，而计算机却很容易看到你，因此你必需尽可能延伸视野。每一种士兵的视野不太相同，如军官和狙击手看得比较远，经验值高的也比较远。军官虽然跑得快，但火力差，只有小手枪，最好用来当炮兵观测官，或单独躲进一幢建筑物，下令他不要开火，以免暴露位置，如此即可提供很好的情报。

强行侦察

藏在战争迷雾中的敌军很讨厌，可利用游戏中



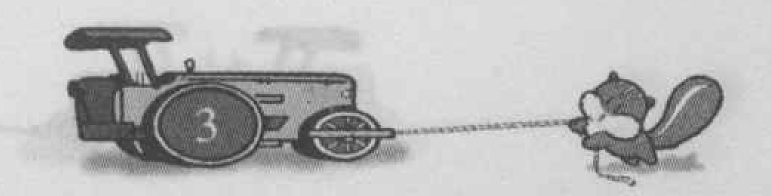
的快速单位，如德军带侧边的机车和装甲车、俄军的吉普或小装甲车、美军的吉普车等，往黑暗地区冲锋，千万不要停下，一停就死定了。你可以绕一圈，尽可能发现敌人的位置，再开回己方修理，然后就让炮兵来轰。

火箭炮及自走炮

俄军的卡秋莎多管火箭车，或德军的熊式和铁虎式自走炮，以及美军的薛曼战车加装多管火箭，都是极佳的中程炮兵，可用它们先把敌军可能隐藏的地点、可能的炮位轰一遍。如，沙包围起来的阵地一定有炮或机枪，瞭望塔也要轰一轰，桥的对岸也一定有敌军。但这些兵器的弹药量非常少，最好多派几辆补给车跟在旁边，而且千万不要拿这些珍贵又脆弱的武器去冲锋，有敌人来时要赶快跑。

占领阵地使用重武器

应让士兵躲在房屋或碉堡里，避免其暴露在空旷的野地，瞭望塔可大幅度增加视野，也应该加以占领。许多关卡都有一些机枪、野炮或迫击炮没人使用，必须派小兵去使用它们，这样可大幅增加火力。若攻入敌军阵地，也可俘掳敌军的火炮来用。



要俘获对方的兵器，最好用狙击手，若用战车或炮兵攻击，通常会全部炸坏无法再用，用步兵群去冲锋则伤亡太大。注意，抢下来的武器还没有弹药，若没有弹药，士兵就不会开火。

狙击手

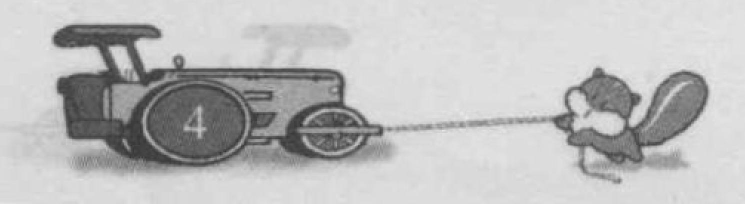
狙击手视野远，射得准，在小规模战斗中很好用，某些关卡若利用得当，简直有如蓝波再世。如对付敌军的炮阵地，与其用一堆小兵去冲锋，不如用一个狙击手把敌军慢慢全部干掉。把狙击手装在吉普车上也不错，可组合狙击手的视野和吉普车的速度。

布雷

部分步兵可以布雷，你可以在预期敌军的进路上布雷，炸毁敌方的车辆。这一点在联机对战时也很好用，可在占领的气球附近布雷，万一气球被敌军夺去，敌军很可能会被地雷炸成重伤，你就可以再逆袭回去。

协同作战

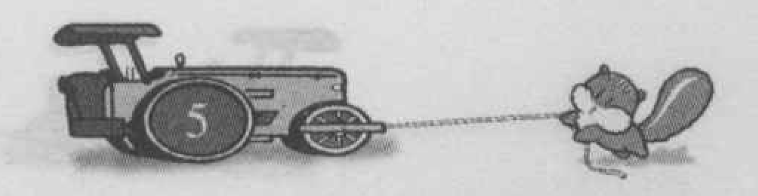
防守时，在战车或反战车炮的阵地前，最好摆个军官，令他不要开火，躲在房屋中来延伸视野，也可提供榴炮或火箭炮标定敌人。或摆几个反战



车兵躲起来伏击敌军战车。尽可能用步兵换战车，不要用战车换战车。在进攻的场合，最好稳扎稳打，先将炮兵集合，前方摆好装甲车辆及步兵，再把要前进地区的所有建筑通通轰平！轰完后，再派机车或装甲车等快速单位绕一圈，发现敌军炮位就再用炮兵轰。轰完后，赶快派装甲和步兵混合部队进行扫荡。速度要快，尤其是在过桥时，因为计算机常常会补位，如果轰完没能立刻前进，敌军很可能会补上前线，一切又要重来。最后，派补给车修理损伤车辆、补充弹药，那些受损的单位通常有较高的经验值。巩固新阵地之后，再重复侦察、炮击、装步协同前进、补给的顺序。

一般原则

SL 大法在本游戏中一样好用，此外，还可利用时间差攻击，即，当你有大量部队要布阵时，以及与敌军接触时，最好将游戏速度调到最慢。有很多防御的关卡，一开始有很多炮没人操作，或小兵尚未进入掩体，如果游戏速度太快，很可能因来不及布阵而输了战争。另外，还可利用连续键(Shift)，方法是选定一部队，下令时按着 Shift 不放，就可对部队下达连续命令。例如，指定步兵走到某地点，铺设地雷，再走回原点。





设定群组

本游戏可设定群组，方法是把要设定的部队标定起来，然后按下 Ctrl + 数字键。另外，当你在屏幕上指到同样的单位连击两次鼠标，画面上会标出所有同类型的单位，如此设定群组将更加方便。

拯救大兵瑞恩（Saving Private Byran）

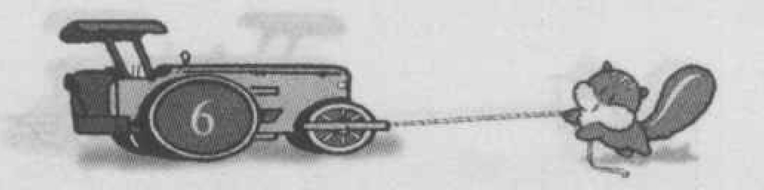
"拯救大兵瑞恩"一关，必须如电影里一样先进行抢滩，再进入内陆寻找伞兵瑞恩（Byran），最后要守住一座小桥，将瑞恩成功救出。下面介绍过关的概要技巧：

1. 空 降

这一部分是交待剧情。美军101空降师会先在敌军后方空降，然后通讯中断。

2. 抢 滩

D—Day开始，大批美军从滩头登陆，玩家只能操纵部分单位（小地图上绿色），其他都由计算机自动控制。你所能指挥的兵力有一定上限，约为一个连，之后不会增加，但若有人阵亡就会再补充。建议先在滩头集结（虽然会死不少人），然后等盟军轰炸机轰炸滩头，把铁丝网炸坏后，再往前冲！进攻时要集中火力，全灭后再集结一队，敌军



弹药用尽的目标先不要打。如此反复冲锋，终于肃清滩头。要注意，攻克碉堡后，最好不要立刻往内陆挺进，尤其是右下方战线，因为不小心会激活下一个“狙击手”事件，影响游戏的完成。最好待在原地，等计算机把残余的守军肃清。

3. 狙击手

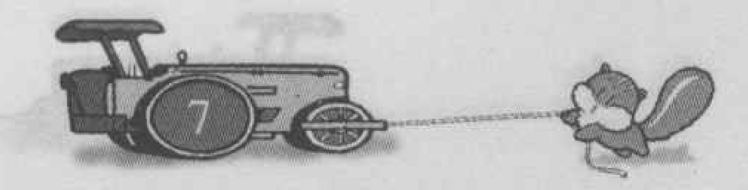
抢滩告一段落，你会指挥七名特遣队，深入内陆，寻找大兵瑞恩。由右下方往内深入时，会在一个小村庄前遇上一些英军伞兵，告诉你瑞恩在另一边，但当你再进入村庄时，会有法国人出来请你带走他们的小孩，这时，躲在尖塔的德军狙击手会开火攻击。最好不要自己去打，只要派一位士兵进入屋内触动事件即可，周围会自动出现计算机控制的美军伞兵攻击德军。如果在抢滩时不小心触动了狙击手事件，该狙击手可能在你还来不及操控七人特遣队时，就对他们伏击，造成人手短缺。

4. 兵籍号码牌

特遣队越过一段原野后，会遇上一批101空降师的弟兄们，然后找到同名的瑞恩，随后开始翻看阵亡弟兄的兵籍号码牌等。这里会出现一些救护车，不过不能使用。

5. 雷达阵地

往上走，有一栋被炸坏的房子与机枪阵地，正



要进攻时，狙击手突然告诉你他的枪卡膛了，然后退后去修枪，你只好率领部下硬打。最好让重机枪兵先开火，但很可能会损失一名部下。同时，还会放走一名德军，而狙击手会重新归队。

6. 终于找到瑞恩

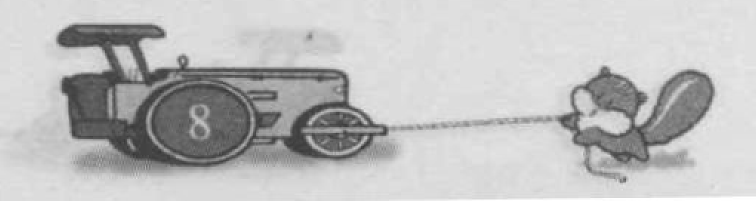
再往上走，经过一块平原，大约走到一半，发现德军的半履带车，这时，让计算机自己进行，瑞恩（火焰喷射兵）会把履带车轰掉，并且和你相认。但他坚持要完成任务，你只好跟着走。进入小镇后，与其他美军会合。

7. 守卫小镇

镇上有一座桥，将镇分为南北两端，你的部队都在北端，德军会在3分钟后由北方进攻，你要趁机赶快布阵。首先让狙击手进入尖塔，否则德军会额外从右边进攻，增加困难度（所以之前狙击手不能死）。然后赶快把能布雷的步兵带到前面路上布雷，并且进入屋内，下令所有人不准开火。把瑞恩和一位美军带到桥南端，把瑞恩藏到一栋安全的房子内，即可保护他不死。最后，把机车开到中央道路顶端，吸引德军战车往中央道路走，否则，他们会从左边攻来，可能会绕过地雷阵。

8. 最终之战

接下来，德军进入城镇，机车可能闪避不及先

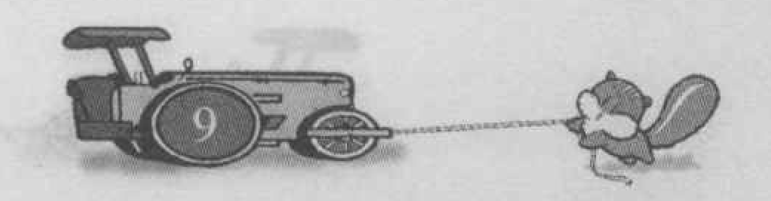


阵亡！最好等战车中雷（可以干掉3－4辆），步兵进入城中道路后，下令我方开火。但由于敌我悬殊，这些士兵还是会阵亡。当计算机告诉你撤到桥的南端，并且把桥炸掉，你反正已经有一个人在南端，还有瑞恩躲在安全的地方，所以不必做什么，而且你也炸不了桥。接下来就得看运气了，首先，轰炸机会来轰炸桥的北端，有机会再把德军战车炸掉；然后，地面援军会到达南端，并且尝试过桥，但这些援军是计算机控制的，你无法指挥，如果他们打得不错，你就会胜利过关，万一他们不小心把桥轰断，计算机就会判定你守城失败。

接下来再就进攻、防御、空降等不同作战举几个例子。

前线作战（Front Line）

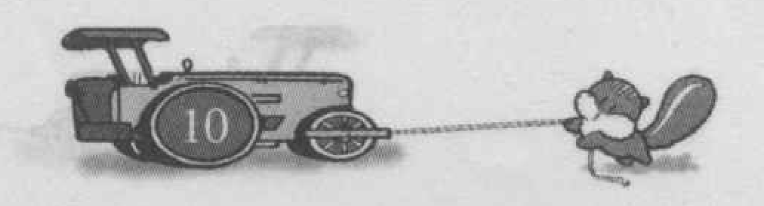
这是资料片中的一个独立任务，难度不高，可以作为练习用。玩家操控德军，要防守住阵地，最后反攻回去。一开始，先将时间调慢，派兵去控制没人操作的炮，派兵进入碉堡，把重战车开到几处入口，把后方的预备队调到前线。地图左方凹进去的地方不需加强防守，那里只有少量敌人。敌人会不断派轰炸机轰炸地图中央，可把防空炮开到前线对付它们。俄军还会在你的后方发动空降，不过

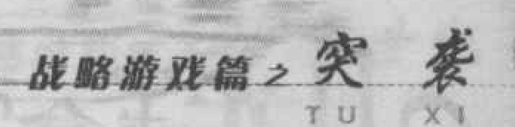


兵力不多。等到守住阵地，俄军不再进攻后，就可进行修理、补给等工作。然后，在步兵协同下，把南方的俄军阵地拿下来，全部消灭后即可过关。

冬季战斗（Winter Battle）

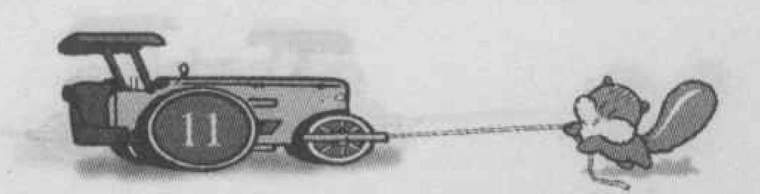
这是原本主程序中的一项单一任务，内容是空降作战。玩家操控俄军伞兵，目标是先空降，占领地图右下方（东方）的小镇，然后死守30分钟。如果成功了，援军就会到达，之后再会师攻下左上方（西方）的德军阵地。一开始要将时间调慢，第一批伞兵空降后，要尽可能夺取德军的兵器，包括机枪、迫击炮、反战车炮等等。另外，派一些军官单独藏在前线房屋中，并下令不要开火。随后，第二批增援伞兵会空降，主要派遣他们占领地图右下方的一块高地，高地上有5门122公厘榴弹炮，还有若干机枪和迫击炮。德军会如潮水般涌来，但他们不会越过铁路南方，因此，在铁道以南的这块高地是非常安全的，你可以以此为中心，将大部分的兵力撤到高地上，其他部队就尽量延迟德军，造成德军的损失，然后等待时间到。当援军来后，先驱逐城内残余的德军，然后补充榴弹炮的弹药，再用卡车把榴弹炮往前线拖，以炮击瓦解德军防线，如此逐渐推进，攻占西方的城镇。





寒冷风暴作战（Cold Storm）

这是原本主程序中的一个单独任务，一开始，你占有地图左上角，要攻下地图右上方的一处俄军阵地，中间有一条垂直的河分割地图。一开始要先防守。俄军会从左下方向你发动攻击，最好先把反战车炮调到前线，把后方的炮兵设群组。敌军会发动卡秋莎攻击，你可用炮兵对着卡秋莎的发射处发动反炮击。一开始补给车不要太靠近前线，因为前线会被轰得很惨。之后，敌军还会发动一点小攻势，以及若干空中攻击。你在守住后，可以把炮兵集中运用，对着所有会有敌军的地方（桥的另一头、房舍、碉堡等）狂轰一阵。之后，会有若干援军部队自动往敌军方向前进，最好让他们停下来，等你的炮兵把敌方轰过一遍后再前进。一开始你会看到俄军两块补给基地，最好用炮兵把这两处轰烂，降低俄军的补给，并且先肃清河西岸，再进攻东岸。如果尝试过桥，敌军会把桥轰掉。当你再往下前进到河流中段，会看到敌军有一座浮桥，这时会触动计算机，发动一波进攻，所以，炮兵和前线都要预备好。之后，再用补给车把浮桥修好，让部队渡河。



撤退作战（Retreat）

这是一个单独任务，你控制的是美军，一开始在地图左上方有一支小部队要摆脱德军的追击，地图中下方有一条河横贯，河上共有四座桥梁。河的南岸有三群美军部队。一开始把时间调到最慢，命令河北的美军赶快过桥，只要留最左一座即可，其他三条桥都要立刻炸掉。最右边的桥会有少许德军，要赶快派兵去清掉，然后用炮击炸掉桥梁。等北面的美军过河后，再把最后一座桥炸掉，炸得越彻底越好。之后。要小心德军修桥的尝试，以及长距离的炮击，不过威胁并不太大。我方有一部薛曼战车改装的多管火箭，要好好利用，这时，可以把时间调快，把河边北岸通通轰过一遍，尤其是桥上或桥边。



幻魔世纪 Majesty

圣铃、圣书及蜡烛

Level　　初学者等级

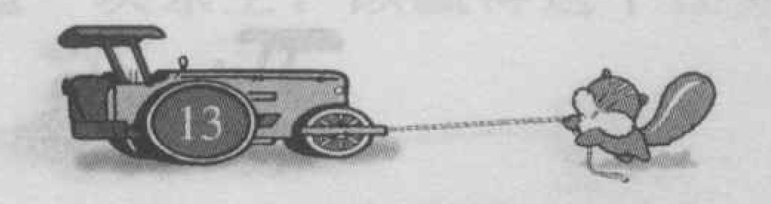
目标　　找回从你宫殿里偷走并藏在这个地区泥沼中的三项物品(在这个任务中,无战士或法术可使用)。

攻 略: 这一关共有三座邪恶的城堡，由于这一关能建出游戏中的高阶神殿（Temple)，所以要好好利用，要过关应该不难！这一关不能盖战士公会，所以要先盖防御的守卫塔，接着，建造强盗公会和游侠公会，以增加战力，然后开始扩张领地，累积足够金钱后，将皇宫升级到第三级，便可盖神殿。共有四种神殿可选择，四种神殿又被区分为正邪两种，只能选择正义或邪恶的种类来盖，接着可将散布在附近的城堡(里面藏着书本、魔铃和蜡烛）都摧毁，摧毁城堡时，会有眼魔出现，清除完，取得这三样物品即过关!

被遗忘的土地

level　　初学者等级

目标　　消灭邪恶的城堡(在这个任务中，没



有法师公会、非人类种族、第三级宫殿及任何类型的神殿可使用)。

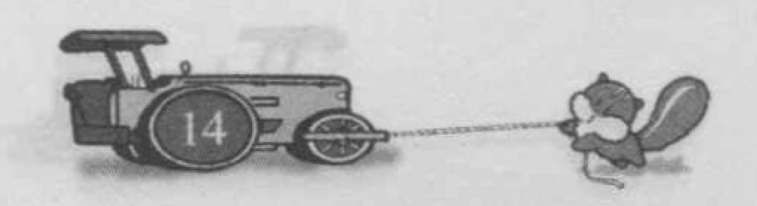
攻略： 这一关开始便有市场和游侠公会，所以便可先建造战士公会和守卫塔来做近战的主力，然后，尽快升级铁匠内的武器和防具，因为这一关的怪物在近战上面都相当强悍，如果只有远程攻击单位，就会被打得溃不成军！在不停的搜索和扩张后，便会找到邪恶城堡，将之摧毁，便可过关！

法师的诅咒

level　初学者等级

目标　有两种方法可以除去诅咒。方法一：逮捕偷走法术书的小流氓，将它归还给法师，然后完成法师认为是“好事”的事。方法二：消灭那名愤怒的法师。你的英雄遭受诅咒，因此他们的行为不像真正的自己。(在这个任务中，没有法师公会、弗伏斯、克里普塔、艾格雷拉、克罗姆和道洛斯等神殿。)

攻略： 这一关有两种过关方式，一种是把偷书的小偷逮到，另一个则是把法师直接消灭掉；找小偷的工作不难，只要不停地探索，就能找到并逮捕他们(每个小偷都有住屋，派人前去探索便可抓



回来)。另一个方法则是要把法师找出来(在他的塔里),用大批高等级的远近战单位同时围攻!但前期依旧需要正常的建造程序。这一关可盖招募侏儒和精灵的建物,但这两种种族互斥,你只能选择其一,如果想要以近战为主,可考虑建造吸引侏儒的建物,反之,想用远程攻击,则可考虑精灵建物。

拯救王子

level　　初学者等级

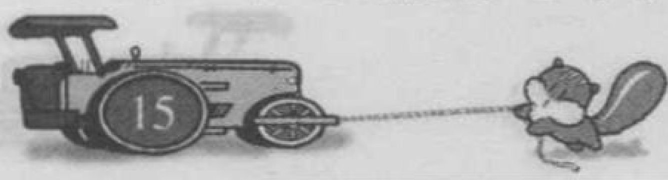
目标　　摧毁王子被囚禁的高塔监狱,利用法师公会的魔法来协助你。(在此任务中,没有神殿、非人类种族或游侠公会。)

攻略: 这一关开始便有一座法师公会,所以可先制造一名法师,接着盖战士公会和强盗公会,来增强近距离和远距离的攻击能力。接下来,建造铁匠店,增强武器房具的等级,并研发图书馆内的法术,并慢慢地防御和扩张领地(可利用奖赏驱使强盗去探索),在地图上找到关王子的监狱塔,将之摧毁便过关。

不毛之地

level　　初学者等级

目标　　建造一块乐土,以赢得这个任务。



（在此任务中，无非人类种族或法师可用。）

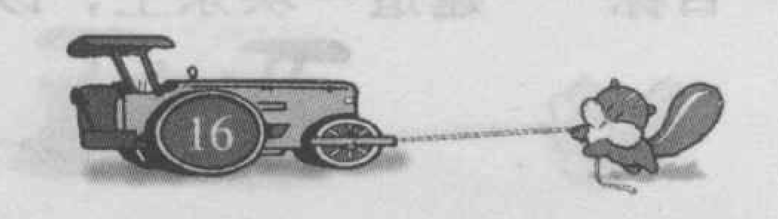
攻略： 这一关只要将皇宫升级到第三级，盖好竞技场（建造需要2850元）便可过关！开始先防守，之后慢慢扩张，由于盖到第三级的皇宫需要不少金钱，所以扩张和攻击领地上怪物的领域是必须的！此处有一个吸血鬼的邪恶城堡，将之摧毁后，会跑出一只吸血鬼吸取攻击他对手单位的血，几乎2—3次就能使人毙命，对付他的方法是召集大量部队，在他吸血一次到两次内将之消灭，以免被他个个击破！

隐藏关卡：精灵叛变

level　　高级难度等级

目标　　在三十天内获得50,000单位黄金支付赎金，或在此时限前击败精灵、所有敌方的英雄及建筑物。（在这项任务中，不会有任何精灵加入你的城市。）

攻略： 一开始先建造一个守卫塔、一个游侠公会、一个武士公会和铁匠店，然后尽量让建筑物接邻，特别是将铁匠店接邻在守卫塔旁边，避免敌对的爱尔夫（精灵）来购买！然后，将各个公会的招募人数达到最大，再盖市场并升级皇宫到第二级，并盖克罗神庙来生产野蛮人（以上动作必须在



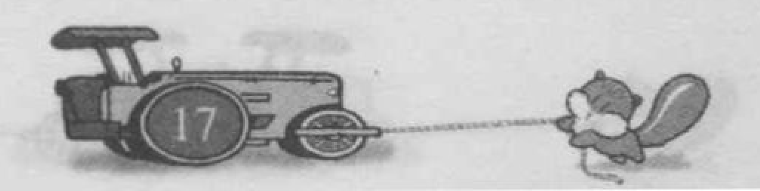
10天内完成），然后一边升级武器防具，一边四处搜索精灵的阵地（有余钱的部分，可以盖法师公会，吸引法师加入），把阵地摧毁。如果途中遇到敌人，因为对方是弓箭型，建议用赏金吸引战士型贴近攻击，并先将这些敌人杀死，再继续把阵地摧毁，将三个阵地都摧毁后，便可完成关卡！接着，只要将皇宫升级到第三级，盖好竞技场（建造需要2850元）便可过关！

释放奴隶

level　高级难度等级

目标　破坏四个奴隶营，释放所有的奴隶。杀死三头怪兽厄尔谢克。

攻略：这一关的先期目标，要先将四个矿坑(Pits)摧毁，首先建造一座战士公会、一座游侠公会和铁匠店，并将皇宫升级到第二级，建议建造克莉塔神庙(Temple to Krypta)来生产女祭司，然后便可四处搜索，依序将四座矿坑摧毁。在摧毁途中，会分别解救到一名圣骑士和数名混沌武士，好好利用这些帮手，完成前半段任务并不难，不过在集结攻打矿坑时，也会有许多从别的矿坑攻入的敌人，摧毁每一个矿坑后，便要尽速回防！当四个矿坑都被摧毁后，就会出现一只三头的怪兽—厄



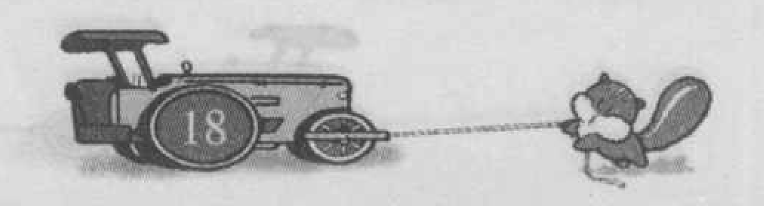
尔谢克，他攻击力强大，又耐命，他会跑来攻打你的基地，将之消灭就会过关。

魔戒任务

level　高级难度等级

目标　找回治疗之戒

攻略：这一关相当不容易，而且还要靠运气。这一关有一对手王国（他不会攻击你！但他会跟你抢敌人打！），所以迅速变成本关最重要的条件。开始便有贺莉亚神庙(Temple of Helia)，可生产攻击力强大的索拉里人，接着，按一样的建造顺序完成初步建设。之后，找寻放置指环的祭台，尽可能地在对手国发现前找到！然后快速将之摧毁（小心附近会有Goblin的营地，会有许多Goblin出没）。之后，地上会散落这个指环，同时跑出许多鬼魂，这些鬼魂生命长威力大（一次攻击，便可打死你的英雄一只），最好的方法是先将他诱回基地，分别消灭一两只后，将奖励旗帜插在指环处，让你的英雄去搜索，如果没被鬼魂打中，带着指环的英雄便会自动走到另一个祭台处，放置指环，便可完成任务！任何英雄拿到指环，都会成为鬼魂的目标！所以不容有任何迟缓，否则会被杀！如果指环被对手国家先行拿走，任务就会失败！



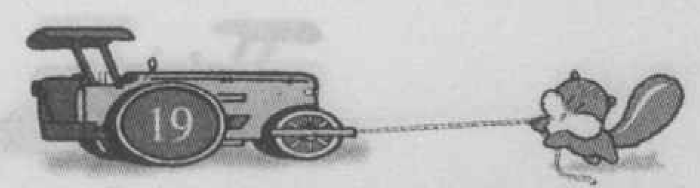


击杀强大巨龙

level　　专家难度等级

目标　　你惟一拥有的公会就是一座海利亚神殿。你无法建设任何公会或神殿，因此，你必须寻找并组织本地的人民，以保卫你的据点。运用日使徒来重整散布在乡间的公会！找出藏剑处，并将之摧毁，以取得宝剑，他可以使凡卓尔变成凡人。用魔剑杀死凡卓尔。（在本次任务中，你不能兴建任何公会或神殿。）

攻略：一开始只有一个贺莉亚神庙(Temple of Helia)，只能建造铁匠店、守卫塔、旅馆、市场和驿站，而且一开始便会面对三头龙——凡卓尔（武器无法伤害它）！这时，只能不停地牺牲，以保护建筑物为主要目的，过一会儿，三头龙便会离去，接下来往四周探索，探索到的建筑物会自动加入你的王国，并让一名该建筑的高阶英雄(25级)加入你的阵营！继续探索并生产英雄加入协防（因为不时有怪物来攻打），大约探索到一半以上的区域时，三头龙再度入侵，在未找到魔法剑前，只能继续抵抗！在地区中找到放着魔法剑的建筑物后，将之摧毁，第一个靠近的英雄可取得魔法剑，这时，让可以制造侏儒的庄园生产侏儒，等三头龙再次前来时，将他们一举消灭，便完成关卡！



布雷西纳德的终极力量圆球

level　　专家难度等级

目标　　找回构成布雷西纳德的终极球的七块碎片。

攻 略： 这一关敌人相当多，这就要看玩家的临场反应力了！首先，会有大群的怪物入侵，这时，先赶紧利用两个已经建造好的克罗神庙生产尽量多的野蛮人来抵御！等可稍微喘息的时候，依照一般的建造程序，开始建造其他的建筑物，并生产其他的英雄加入你的队伍。然后，开始向外扩张，找寻七个碎片放置处。每打坏一个放置处，便会跑出一大群敌人（地上亦会遗留一个特殊的魔法物品可供使用），所以，不要让英雄单独去对付敌人，免得造成无谓的牺牲！这一关会出现大量的大型怪物，其中又以独眼巨人最具威力！小心地调兵遣将，应付这些怪物，当你把七个碎片都搜集到后，便完成此关任务！

与恶魔交易

level　　高级难度等级

目标　　在四十天内赚到 100,000 单位的黄金，否则即告失败。

攻 略： 这一关关键在于如何赚钱！因此，这

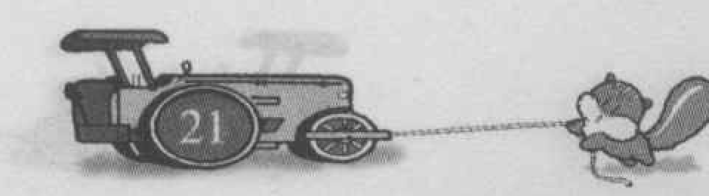
一关的敌人可以在20天内将之消灭，剩下的20天全力发展！首先，先依照基本建造顺序（皇宫只需要建到第二级便可），先将画面上的所有敌人清除，然后开始扩建市场，将市场总数建到5个，每一个都研发并升到最高等级，这样，等待到第39天左右，应该可以累积到将近90万元，这时，可以存盘，并利用Save/Ioad大法，将赌金押在倍率最高的金色上面，并将赌金金额加到最高，这样玩几次（赌场的赌博功能，最好前面先不要用，离40天的期限越近时使用，获奖机率越高），就能够轻易达到100万的大关，便可顺利过关！

王冠任务

level　　高级难度等级

目标　　寻找并摧毁王冠所在的聚落。

攻 略: 这一关并不难，只是不时会有很多敌人来袭，减少敌人来袭的最好方法便是将他们的基地一一清除！首先，利用已有的武士公会生产单位协防，然后，马上盖克罗神庙生产野蛮人（这一关生产野蛮人比较有利，因为野蛮人的攻击力大，消灭敌人比较快！），接着建立铁匠店，生产武器和防具。之后盖巫师塔（地图上还会有另一座巫师塔，理不理会都无所谓，并不影响过关难易度！）



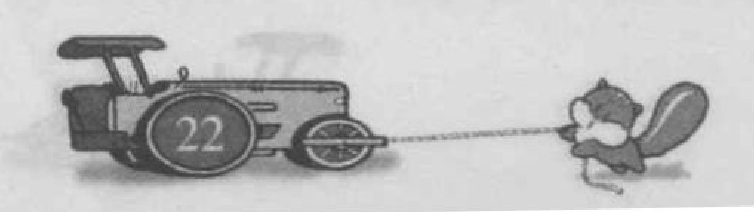
和强盗营来吸引和生产远程攻击单位，然后，持续地抵抗和搜索敌人，一找到敌人营地，就将之摧毁！并持续保持皇宫附近都能有固定的兵力保护着，找机会将皇宫升级到第三级，再建造侏儒庄园来协防，接着，将四周的敌人阵营都消灭完毕，便完成此关！

圣杯任务

level　　高级难度等级

目标　　在三十天之内寻回圣杯，否则，你的疾病就会杀死你。据说，在乡间有一个强大的圣武士公会。如果你找到它的话，也许他们可以帮助你。小心！这里的泥沼永远不会死亡，他们只会暂时休眠。（在这个任务中，不能建设市场。）

攻略：这一关限时30天，而且不死怪物会不断重生，所以要速战速决。由于这一关能够生产圣骑士，虽然单位雇用贵一点，但是他提供的威力同样也更具效果！所以，首先在战士营中生产圣骑士，然后在依照基本建设程序便可，等到基本兵力都有之后，升级皇宫到第二级就可以四处搜索，如果运气好的话，便能轻易地找到藏有圣杯的地点，企图将之摧毁时，会出现守护的怪物，他不算太强，但很长命！将之消灭后，再把藏着圣杯的建筑



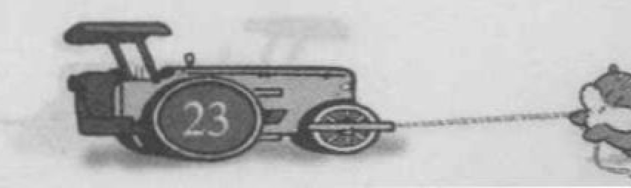
物摧毁，便可看到圣杯留在地上，将之取回便完成此关！

击退妖精群

level　　高级难度等级

目标　　摧毁所有的妖精聚落（在此任务中，不能建造游侠公会）。

攻略： 这一关比较简单，只有撑住开始，并发展几种必要的建筑物，生产某些单位就能过关！首先，会有很多妖精攻入，要守住只有利用现有的战士公会，一直生产战士（一有牺牲马上补充），利用游侠公会一直生产游侠，然后让皇宫旁的两座哨戒塔研发弓箭，之后升级成第二级，再研发资深守卫，加强防守。等到这一波攻势结束后，就可开始探索四周区域。你会发现这一关有一中立的法师公会，可跟你同盟，利用探索旗帜引导你的英雄到公会附近，就可完成同盟，但这也表示他们将会被敌人攻击！在探索时，开始建造市场、铁匠，将这两种建筑物研发和升级到最高级，接着再建筑克罗姆神殿，并生产野蛮人4名（这种神殿在这关最有利，因为此种单位近战威力最大）；然后，建造法师公会，生产法师，并准备开始对四周的妖精营地进行攻击。攻击妖精营地不久，就会出现更



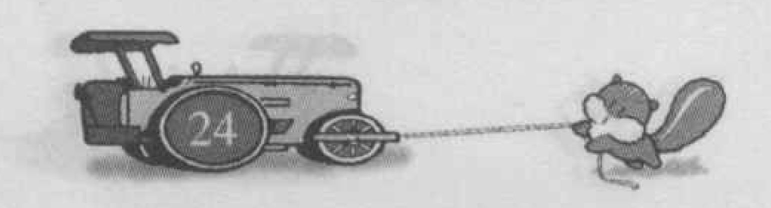
多的洞穴巨人，用奖励旗帜引导你的英雄们，将这些巨人消灭，再一一将画面上所有妖精营地消灭光便可过关。

黑暗森林

level　　专家难度等级

目标　　治疗患病的冒险者，打败住在高塔里的女巫王。

攻略：这一关相当不容易，主要是因为在摧毁女巫王后，释放出大量的怪物，而且女巫王还会不停地召唤蜘蛛进攻你的王国！首先，利用战士公会召唤战士，然后，建造铁匠和市场，研发所有科技并升级到最高级。之后用奖励探索旗帜引导你的英雄探索四周的区域（此时会有一名游侠和强盗先后加入你的阵营，他们探索区域的欲望和速度都比战士好）。接着，升级城堡到第二级，并尽快找到佛伏斯神殿和四周的贸易站（增加收入），然后，开始盖其他建筑物，首先建造克里普塔神殿等各式建筑物，然后在战士公会中招募喧闹战士，因为在地图上遍布许多树妖，喧闹战士才是最有希望将这些怪物清除的英雄。持续探索各区域，并将皇宫升级到第三级，然后将各种建筑物建构完成，并升级神殿等具有远程施法能力的神



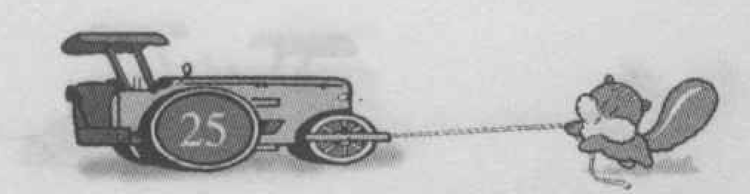
殿（尤其是佛伏斯，具有治疗法术、分身和藤蔓这三种重要法术！）。将地图全部探索完毕后，必定会找到女巫王居住的塔。先确定四周已经没有树妖等会干扰攻击的怪物后，全力将塔摧毁！摧毁的同时，女巫王和她的党羽会一并出现，她会指挥大量怪物攻击你的王国，此时，只能拼命防守，找出空档。女巫王还是会持续召唤蜘蛛攻击，所以，要将女巫王一举消灭。将奖励攻击旗帜放在女巫王身上，然后加钱，直到有英雄前去攻击为止（前去攻击的角色需要为近战型的英雄，等级也不能太低），不停地帮这名英雄补血（这就是为何需要佛伏斯神殿的原因），直到他将女巫王打倒为止，女巫王一死，任务也告完成。

巫妖女王的复仇

level　专家难度等级

目标　将巫妖女王从她的岩石巢穴中逐出，然后击败她（在此项任务中，不能建造克里普塔神庙，不能建造铁匠铺、旅店、矮人聚落或强盗公会，但是可能有早期聚落的遗迹）。

攻略: 这一关相当不容易，因为很多建筑物都不能盖，需要靠找寻的方式找到，而且找到的位置多半离皇宫太远，很难照顾周全！先盖战士公会，



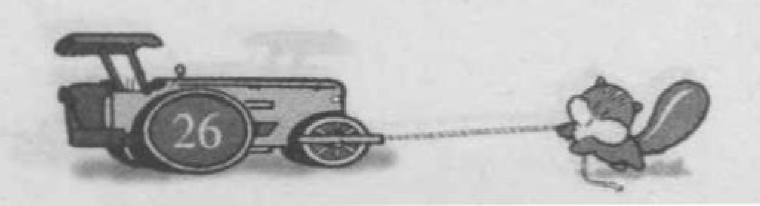
然后盖道罗斯神庙(Temple to Daurous)，让你的战士公会能够生产圣骑士。接着，开始扩张领地，将散落四周的铁匠店、旅店等建筑物找到，尽可能地盖防御的守卫塔，如果不成，被骷髅等怪物攻击时，迅速赶到现场！接着，生产其他建筑物和单位，然后，将死尸怪的女魔头所在巢穴找到，派兵将之铲除便可过关。但女魔王出来前，会跑出许多守卫的吸血鬼和骷髅，所以，一定要有足够单位一次进攻，并注意一直帮他们加血拖延时间，这一关便可完成。

隐藏关卡：富裕平原

level　　专家难度等级

目标　　在七批企图消灭你的匪徒攻击中存活下来，消灭所有的侵略者！（在此任务中，没有非人类种族可使用。）

攻略: 这一关有很多的敌人陆续入侵！挡完所有的攻击就可过关！这一关的建设方式跟之前的方式略有不同，先建立两座战士公会和两座克罗神庙，将这些建筑物能够招募的人数达到最大，之后建立铁匠店、市场，再建造两座法师公会、图书馆并研发法术，这中间会有许多敌人来袭，越速战速决，越能够减少开支。值得特别注意的一点是，



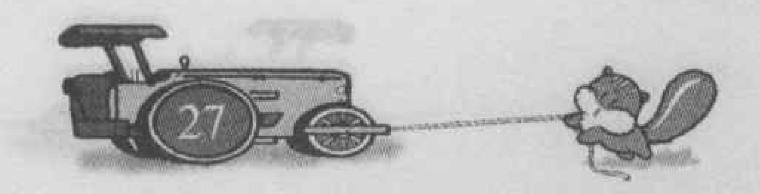
一有单位损失，记得随时补充！千万不可以等到敌人来袭时，才急忙调兵！以这样的配置大约能抵挡掉大部分的攻击。但最后几波攻势（像是倒数第二波的牛头人和最后一波的石头人和独眼巨人攻势），这样的防守就略嫌不够，这时，之前研发的法术就能够派上用场！施展攻击性法术在被围攻的怪物身上，迅速将之消灭，采用各个击破的方式，千万别让你的单位落单！必要时可用奖励旗帜吸引人过来协防！当最后一波攻势被化解之后，便可过关！

隐藏关卡：龙王之墓

level　专家难度等级

目标　摧毁三个怪物巢穴，以便找出坟墓的位置。摧毁龙王之墓。（在此任务中，没有警卫愿意冒险进入充满敌意的土地之中，因此，你不能建造任何警卫室。）

攻略： 这一关相当难玩，因为飞龙太多（飞龙破坏力强大，又迅速），而且缺乏防御的哨亭（只有几个要靠探索找到），所以需要一些特别的过关方式。首先，利用克莉塔神庙(Temple to Krypta)招募满四名女祭司，并让其所招募出来的骷髅战士帮忙防御（就是要以量取胜），并将游侠营地移



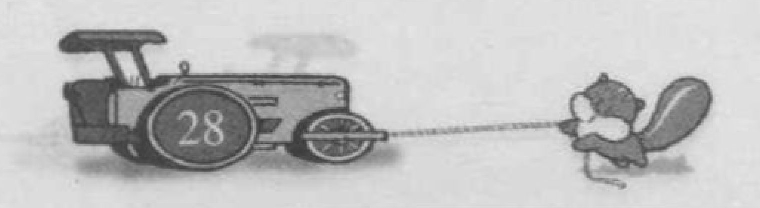
回基地附近协防。此时，向四周探索。应该可以探索到一座驿站，里面有大量的金钱，可以让你继续扩张，所以务必取回这些金钱！接着开始升级巫师公会至第二级，并招募2—3名法师，再建构多座巫师塔环绕保护基地，在敌人来时充能，让巫师塔变成防御的主力。接着，就开始建造市场和其他铁匠等建筑物。等到确定能够抵挡住每一波攻势时，可采取主动探索。在附近，可以探索到三座克罗神庙(Temple to Krolm)，招募满所有的野蛮人，将附近的邪恶建筑物一一清除。清除完毕后，地图中央就会出现一座龙王墓穴，放高金额的奖励旗帜在上面，就可吸引大量英雄攻击之，便可以顺利过关！

隐藏关卡：结算日

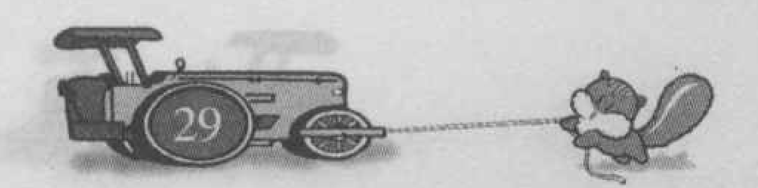
level　专家难度等级

目标　在邪恶怪物的攻击下生存下来。(在此任务中，不能建设任何神殿，也不能建造任何非人类的住所。)

攻略: 这是最后一关，难度也特别高，之前曾出现的所有魔头级怪物都会再次出现！若运气好，发现神庙快速，地理位置好，过关就不会太难！另外，尽可能保住这些神殿，因为它们是不可再建造



的。刚开始，会遭受独眼巨人和会召唤蜘蛛的法师（Witch King）的攻击，先将独眼巨人消灭，建立以下建筑物：法师塔（要将法师公会升级到第二级，让法师塔能够防御）、铁匠、竞技场（非常重要！一开始招募就能提升单位的等级）、市场、战士公会（以增加招募圣骑士的数量）。同时，尽可能地招募并维持在最大数量，然后利用时机向外扩张。如果运气不错，很快就能找到四座神庙，同样的，将各建筑物所能招募到最多英雄的数量招满！这中间一直有敌人的蜘蛛来袭！集结兵力，并利用奖励旗帜，越早将召唤蜘蛛的法师消灭，就越能专心对抗接下来的几场攻势！这中间还会有三只鬼魂来攻击，他们法力强大，很是难对付，可利用高等级的战士缠住他，让其他单位在旁边偷袭，并不时注意各单位的血量，随时帮忙加血！消灭召唤法师后，女魔头（Liche Queen）发起又一次攻势，再用围攻的方式解决它！之后，守卫圣杯的魔王和鬼魂来袭，先解决鬼魂，再来对付守卫圣杯的魔王！接着是三头怪兽，按刚才的方法将他消灭。在消灭这三头怪兽前，赶紧加盖法师塔，因为接下来是由三头龙带起的攻势，它们的快速飞行和威力使神殿很难全部保住！所以尽可能用奖励旗帜吸引英雄攻击，在他们清光所有建筑物前



消灭他们，接下来就是眼魔等比较小的魔王侵袭，逐一将他们消灭后，即可过关！



家园Homeworld：Cataclysm

Mission1:Hiigara

故事简介：

采掘用宇宙飞船Kuun—Lan在执行日常任务的时候，突然收到Naabal舰队被Taiidani攻击的紧急求助信息，于是Kuun—Lan的任务就改为赶去支持舰队。进行Hyperjump之后，Kuun—Lan接到指示要先把正攻击Naabal舰队的Frigate击落，需要先把全部Taiidani Bomber击落。

任务：

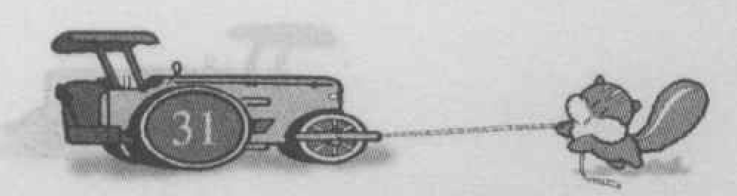
把攻击Frigate的Taiidani Bomber全部击落。

这时，玩家可先命令Workers收集附近的资源，之后建造约6—8架Acolyte组成小队，并飞往地图中有绿色圈的指示地点，把Taiidani Bomber击落。注意敌军会派小队攻击Kuun—Lan和Workers，留下5架Acolyte作防卫。完成之后，会有新的指示要求玩家去调查另一处地方，并会发现Taiidani的Resouring Convoy，需要把它们破坏。

任务：

破坏敌军所有的Resouring Convoy。

这时，可命令刚才的Acolyte立即飞到Reso



uring Convoy的所在地进行攻击，建议最好有10架Acolyte以上，同时，研究合体科技，令两架Acolyte可合体成ACV，亦可以生产一架Ramming Frigate。注意Resouring Convoy收集足够资源后会回到母舰上，千万不要为了追Resouring Convoy而太接近母舰，以免战机被母舰击落。完成后玩家又会再收到指示，要你去保护Proximity Sensor。

任务：

保护Proximity Sensor。

由于距离比较远，你的行动最好快一点，把所有的战机编成小队，一同前往Proximity Sensor的绿圈处，那里会有一批敌人的小型战机、几架Multigun Corvette和Assault Frigate，集中火力去逐一击破，应该不成问题。

任务：

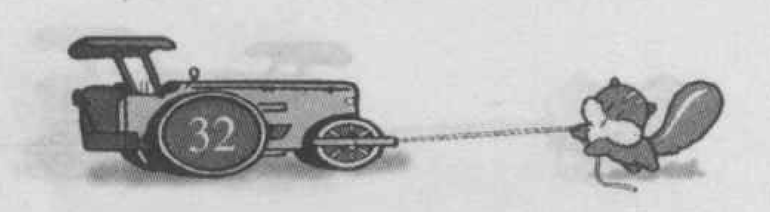
消灭受创的Taiidan Heavy Cruiser。

最后，在Taiidan和Naabal交战的地区，会有一架受创的Taiidan Heavy Cruiser，消灭它就可过关。

Mission2: Outskirts of Hiigaran System

本关新设兵种：

单位名称：ACV　　　生产成本：150





所需支持单位：4

简介：拥有较Acolytes更多功能的轻型战机，尤其在移动的速度方面有更高的表现，可在最短的时间内将敌人消灭。

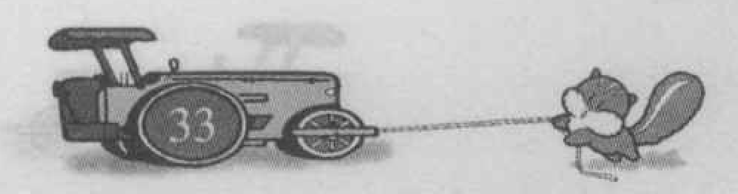
Kuun—Lan完成支持Naabal舰队的任务之后，又收到Manaan舰队的请求：寻找一架失去动力的Destroyer BUSHAN—RE，他们希望尽快找到BUSHAN—RE，以免受到Turanic Raider的攻击。

任务：

1.寻找BUSHAN—RE。

2.建造Engineering Module。

先照指示建造好Engineering Module，再为Workers升级修理的功能，接着就可以派战机去找BUSHAN—RE，其位置就在地图中的黄色点附近，找到之后，派Workers为它修理，注意，要派至少10架战机护航。在修理期间，附近会出现Turanic Raider的战机攻击BUSHAN—RE，因此，最好再派一队小队作支持。建议大家把Kuun—Lan移动到BUSHAN—RE附近的空域。当BUSHAN—RE修理到一定的程度时，附近空域会出现四部不名来历的飞船，不久，发现原来是使用全像摄影作掩饰的敌方驱逐舰。设法利用所有部队保护BUSHAN—RE继续进行修理，使用Acolyte



部队与Acv跟他们交战，集中攻击其中一部敌机，逐一将它们进行击破，而且恢复七八成机能的BUSHAN－RE也会有限地帮助我们消灭敌人。

任务：

1.回收被弃置的机械对象。

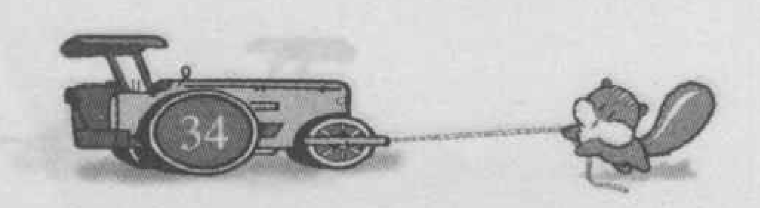
2.消灭所有 Turanic Raiders。

清理来袭的四部敌船后，立即从紧急的通讯频道中侦测到讯息，BUSHAN—RE方面亦同时接收到此项讯息，同时，在大地图上的黄色地点会显示出可找到的弃置对象。从Research Manager内研究Holographic Emitter，接着可制造MCV，此后敌人便会出现错觉，以为是同伴的战船。此外，也要同时研究 Salvaging Ability，再将 Worker 进行升级，这样，才能成功回收那个被弃置的机件。完成一切研究与升级的工作，大队即往黄圈所示地点前进，派遣一部 Worker 进行回收机件，与此同时，上方会有等待多时的Turanic Raiders出现，使用所有部队消灭他们，最后便能完成任务，将地图上所有可用资源回收即可。

Mission3:Coruc — Tel System

本关新设兵种：

单位名称：MIMIC　　生产成本：70





所需支持单位：2

简介：能够变身为敌机的外形，以及犹如“神风特攻队”的战机，由于能够易容为其他敌机的关系，因此可用来进行侦测的工作，在本关内更可发挥重大的作用。

单位名称：MCV　　生产成本：140

所需支持单位：4

简介：另一类的“神风特攻队”成员，它们虽不能假装成敌军的外貌，但其能发挥的威力比起一般的 MIMIC 大很多。

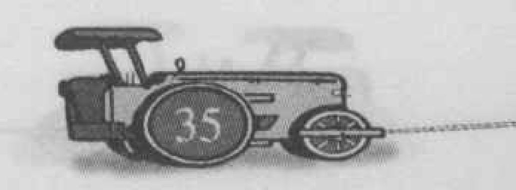
故事简介：

成功取得弃置对象的 Kuun—Lan，与 Kiith—Sa 查询有关它的详细资料。可惜他们对这一件异星而来的对象亦感到奇怪，其研究人员更指出，在这个银河系之中，并无其他相类似的对象出现。停泊于 Hangar Bay 的 Kuun—Lan，对于收到这件可疑物品感到疑虑，并设法寻求解决的方法。由于需要对这项对象进行研究，因此，研究星系现象的 CLEE—SAN 会对 Kuun—Lan 有所帮助，一行人立即前往 Coruc—Tel System 寻求方法。

任 务：

1.寻找 CLEE—SAN。

2.将 MIMIC 运送往 CLEE—-SAN 的地点。

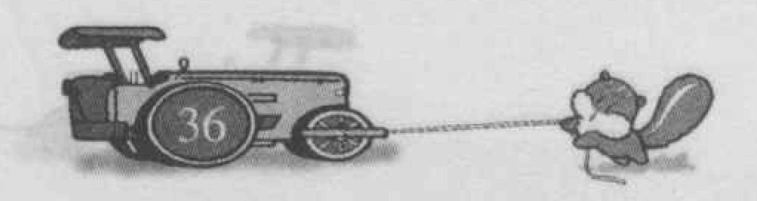


刚来到 Coruc — TelSystem 的 Kuun — Lan，欲与 CLEE — SAN 联络之际，却收到有关方面有困难的讯息。从地图之中，可看到一个CLEE—SAN最后出现的地点，一行船队立即前往该处探个究竟。紧急向目标冲去的同时，却侦测到，此空域的附近出现空雷的讯息，同时，大地图处会显示出CLEE-SAN前方另一处的空雷地点。在此，必须停下所有船舰的行动，先制造MIMIC到CLEE—SAN去。制造出一部的MIMIC，按下右键，选择Mimic，再变身为Minelayer Corvette，此后，便能够通过空雷阵去到目标地点。

任务：

清理附近的空雷，让 CLEE — SAN 能够顺利逃出来

由于在 CLEE — SAN 附近的空域设有大量空雷，一时之间,Kuun-Lan 实在很难成功往内里去。经过刚才的通讯，大地图上会显示出 6 个空雷地点，要消灭它们，必须使用远距离的导弹才行。从 Bulid Manager 内制造 Weapons Module，然后从 Research 内研究新的 Missile Launcher，此后的 Acolyte 便可按下 Z 使用 Special Weapon 了，然而，导弹数量有限，只能使用一次，过后，便需回到母舰上进行补充才可。 派出为数 10 部的 Acolyte 往



CLEE—SAN附近空域前进，同时，也准备数队的部队保护Acolyte的安装，利用大地图检视空雷的位置，不要靠得太近，在画面上看到他们的位置，再使用装备好的导弹进行轰炸。另外，在进行轰炸的同时，留意Raider军队会继续向我们进行攻击，因此，一队较为有实力的战机部队是必要的事，成功把6个主要空雷炸掉，以及将其他Raider部队消灭后，控制CLEE—SAN往母舰方向走去。

任务：

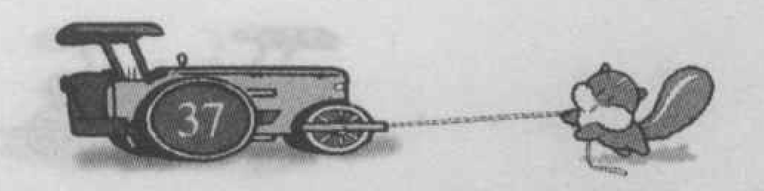
利用Hyper Space紧急撤离。

成功救出CLEE—SAN之际，空域附近顿时会出现大批敌军，将所有部队的调动返回母舰之内，并立即利用Hyper Space进行紧急撤离即可。

Mission4:Deep Space(TelSector)

故事简介：

成功救出Clee—San后，Somtaaw Research Team即往Kuun—Lan舰上进行研究、分析不明对象的工作。他们在船上的HangarBay设立分析系统，进行全面的外观扫瞄，另外，研究人员发现，装置发出极强烈的传送电波，要完全分析所有电波的资料，需要一段颇长的时间以及极高的能量。与此同时，研究人员亦从它的表现抽取部分样本



进行化验，奇怪的是，结果显示出样本的历史有数以百数Hiigaran年之久，而且部分的表面更有生物状态的物质出现。至此，研究工作将继续进行。Tel Sector空域，母舰驾驶台突然感应到研究舱发生强烈的电力波动，研究人员将随即进行检查，然而力量不断扩大，并继渐伸展到Lower Engine Module的地方。正在分析的样本突然发生异变，外星生物入侵Lower Decks，母舰最终只有将整个Lower Deck抛弃。

任务：

重新制造刚弃置了的Hangar Module。

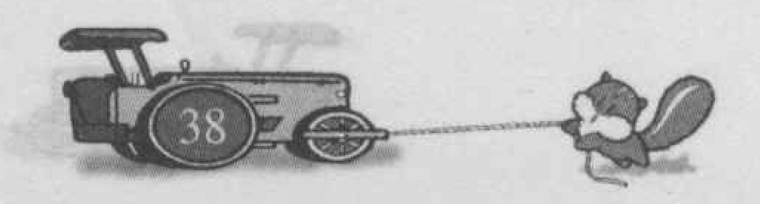
来到Tel Seator的Deep Space，基于紧急的情况，船舰将整个Lower Deck弃置，首要的任务是建立Hanger Module，同时，各位亦可在这里多制造2部Workers，进行收集资源的工作。

任务：

派出10部Acolytes保护CLEE—SAN前往弃置的Lower Deck进行探索。

完成以上的任务，再从母船内制造为数10部之Acolytes，按下G键，选择保护CLEE—SAN，接着，他们会自动向大地图上指示出的Lower Deck位置前进。

任务：







1.研究出船队被感染的原因。

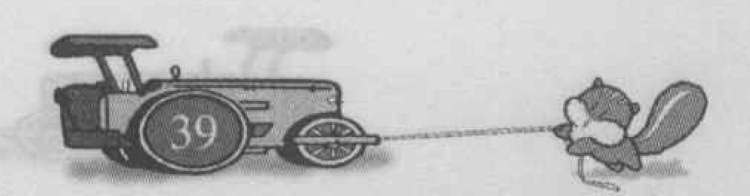
2.保护 Kuun — Lan 免被敌人破坏。

当 Clee — San 进行研究之际，突然被 Lower Deck 内的生物攻击，同时，所有的船队都受到感染，令外星生物得到重生。失去控制的他们向着母舰进行攻击，我们首先要知道的是他们被感染的原因，从 Research Manager 内研究 Infection Organism，同时，要准备约 20 部的 Acolytes 保护 Kuun — Lan，外星生物首先会派出十余部的战机来袭，配合母船的火力及战机的导弹，相信第一批的敌人并不会太难应付。接着，它们会继续派出其余的部队进击，兵力不足时，多制造数部 Acolytes 或 ACV，将大部分的敌人消灭后，我们的研究工作也同时完成，敌军 TuranicRaider 部队会在受感染的 Lower Deck 附近出现。

任务：

利用 Hyper Space 紧急撤离。

想夺取 Research Module 的 Turanic Raider 部队，最终也受到外星生物的感染，在敌人数量突然激增的情况下，我们只好立即全员使用 Hyper Space 撤退。



Mission5:Aiowa System

本关新设兵种：

单位名称：Sentinel　生产成本：70

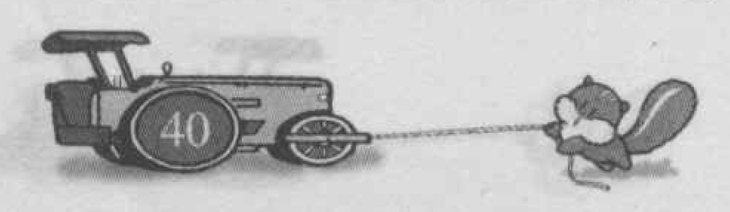
所需支持单位：3

简介：要求每次使用12部的Sentinels，才能够完全地架设防护网，进行保护其他船只的工作，而且，当任何一只被破坏时，防护网将出现负荷过重或是崩溃的情况。

故事简介：

失去了Clee—San与其研究队伍的Kuun—Lan，船上的Engineers开始分析该项生物的实体，并代号为The Beast。它们从极细微的缺口入侵人类的机动装置，并自行依附其中进行寄生。当它们接触到合适的表面，便会开始吸取对方的物质，并逐渐侵进组织之中，一但与有机物质接触，便会以大量的数目形成神经中枢控制网络，直接操纵被依附的船只。

同时，Beast细胞拥有和bio—mechanicalvirus相似的功能，和入侵Non—Organic一样，可侵袭生物的细胞，进行寄生繁殖。分析Beast入侵其他船只的同时，发现它们会以粒子的方式，形成一道等离子光线，向对方船只攻击，能让它们从一处地方跳到另一处地方，继续进行繁殖，研究阶段在进



行当中，为了找寻更多有关Beast的资料，船队开始找寻 Bentusi Trading Ship，希望能够有所帮助，同时,Kuun — Lan 亦感应到,Bentusi 的能量反应就在附近出现。

任 务：

保护 Bentusi Station。

虽然 Bentusi 的船只就在附近，然而,Kuun — Lan方面亦探测到 Beast的出现，并且向 Bentusi 进行大规模攻击。制造 Workers 先行收集资源，然后再制造 10部的 Acolytes以及部分的 ACV 和MCV，移动母船往 Bentusi 附近的空域，并派出 3 部 Acolytes 前往地图指示的位置即可。虽然任务会要求我军保护 Bentusi Station 的安全，然而,Beast 的部队众多，最后,Bentusi 也会自爆，消灭周围大量的敌人，所以，只需派遣三部战机到该处即可。

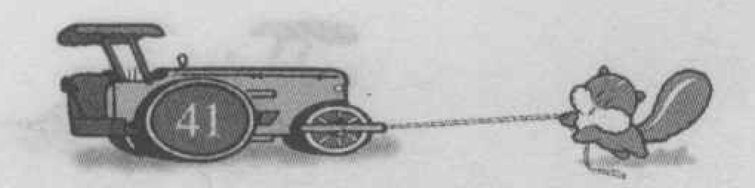
任 务：

1.保护 CAAL — SHTO。

2.制造 Advanced Engineering Module。

3.消灭所有来袭之 Beastfleet。

正当 Bentusi 与敌军交战到将近爆炸之际，忽然，探测到有 Hyper Space 的能量出现，并且在附近空域出现 CAAL — SHTO 的部队。不久,Bentusi 会引爆，炸毁附近的 Beast 敌人，爆炸同时波及附



近的CAAL—SHTO，派出约20部的ACV或Acolytes进行保护，同时，调动4部的Workers协助修理。此刻Beast会不断推出战机向CAAL—SHTO及我们的母舰进攻，活用MCV，将较大型的敌战机炸毁，其余的则留给一般的战机收拾。

另外，我们将收到Engineer的消息，能够将目前的舰队规模扩充，容许我们研究Advanced Engineering Module内的Microship Construction，再制造Sentinels，进行保护其他战船的工作。将来袭的敌人消灭时，却发现敌人会源源不绝出现的原因。其实，在CAAL—SHTO附近的空域，有Beast的Carrier母舰出现，储备约20—30部战机，全军连同母船全速冲去，只要向它攻击数下，它即会立即逃走，再多留一会儿便能完成任务。

Mission6:Kadiir Nebula

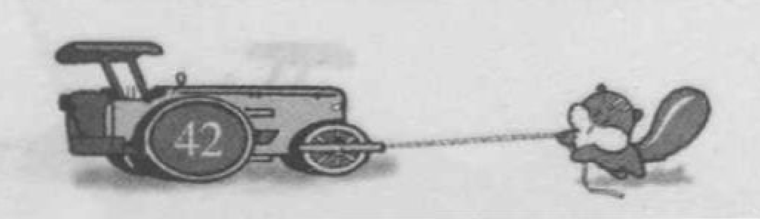
本关新设兵种：

单位名称：Hive Frigate　生产成本：575

所需支持单位：20

简介：Hive级别的雄蜂形驱逐舰，能有效地阻止Captial Ships以及大群的战机，但要避免利用它们来对抗敌军的MBFs或Multi—Gun Corvettes。

单位名称：Leech　生产成本：40





所需支持单位：2

简介：体型极为细小的船只，特点是依附在敌军船舰的身上，进行破坏或是盗取资源，而且它们还能够回避敌人Sensor Manager的侦察，对于本关末段有很大的帮助。

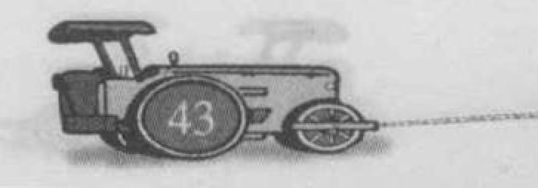
故事简介：

虽然Kuun—Lan能够保护CAAL—SHTO的安全，然而，他们的动力装置完全毁坏，几乎不能再继续前行。但基于Beast会随时再来袭击，以及不能让他们独自留下的关系，重新激活他们仍能运作的反应堆，与他们借助星云进行遮护避开Beast的耳目先行离开此地再作修理。

至于已被Beast入侵的Research Module，Kaan—Lan目前仍未有确实的解决方法，而且预计它们会入侵其他更为强劲的船舰，甚至可以在一星期内扩散至整个银河系之中，目前仍须寻求其他途径解决。来到Kadiir Nebula，CAAL—SHTO与Kuun—Lan正式进入星云之中，然而，附近设有敌军Imperialist Taiiden的太空基地，我们必需小心翼翼回避敌军的眼线，将他安全送回Nebula之中。

任务：

1.探测敌军Taiiden基地之情况。





任务先来的是侦测敌军的基地，在大地图的指示下，我们很容易便能找到相应的位置。眼前的CAAL—SHTO由于仍未恢复正常状态，因此，先利用Worker帮他进行修理。同时制造1部MIMIC，化身为敌军战机，往基地方向走去。

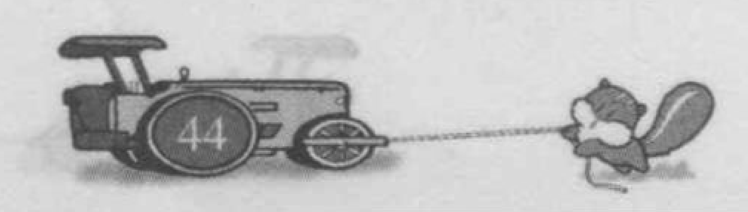
任务：

1.侦察地图上所有显示之NAVPoint位置。

2.利用母船保护CAAL—SHTO航行。

3.消灭Taiidan Minelayers让CAAL—SHTO顺利通过。

基于目前并无多余的资源与太空基地战斗，而且目标为护送CAAL—SHTO，顺应他的要求，我们先在地图上指定的NAVPoint位置进行侦测。制造约6部的Recon，分成三小队到五个NAVPoint地点侦察，一旦安全的话,CAAL—SHTO便会继续与母舰一同前进。但要留意的是，基地方面会不时派出小队巡逻，我军需制造20余部的Acolyte、10部的ACV或MCV，准备随时把前来侦察的敌军收拾掉。假如不幸被对方侦测到，他们会立即返回基地通风报信，接着，庞大的部队便会出现，向我们进攻，其力量之大实在非目前的力量能够对抗，因此，各位务必谨慎地留意地图上移动中的敌军侦察机。



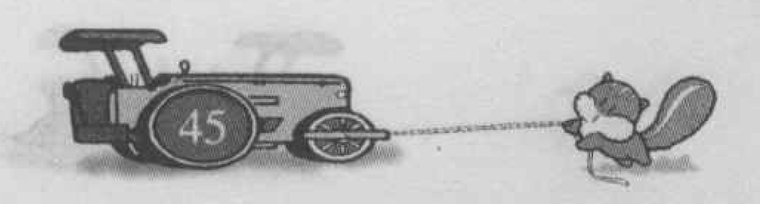
沿途一路利用Recon视察，并小心保护移动速度缓慢的CAAL—SHTO。中途会收到Engineer的报告，他们称，研究出名为Frigate Drive的科技，此项目会先生产 Kushan Frigate Drive以及所需的Modification，接着便能够让Somtaaw Power Plants一同使用，增强威力。

不久，来到最末端的NAVPoint位置，却发现Imperial Taiidan Heay Cruiser在Nebula的前方，Engineers再报称可研究出一些细微的船只Leech，能够依附在其他大型战舰上慢慢进行破坏，相信它能够有助于消灭眼前的Cruiser。选择Research Manager，研究Phased Telemetry科技，随即便可制造名为Leech的小型飞船，生产约10部的Leech，然后往Cruiser方向走去，由于其体积细小的缘故，敌人并不会向它们作出攻击，直至将Cruiser成功破坏后，全部船队朝着最后Nebula位置冲去，把其余实力较弱之敌人一并收拾，将CAAL—SHTO送返Nebula之中，等待一会儿后即可选用Hyper Space离开，完成任务。

Mission7:Outskirts of Kadiir Nebula

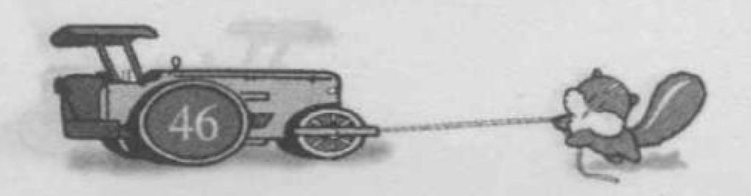
故事简介：

成功将CAAL—SHTO送与Nebula后，Kuun



—Lan 终于能够将下载回来的外星生物数据传送开去，这些数据都是从名为NAGGAROK的外星探究船所发放出来的。资料显示，它们来自距今数百万年前银河系以外的世界，并使用拥有超强大力量的实验性Hyper Space进行移动。

对于NAGGAROK的其他资料，至今虽尚未有进一步的推断，然而从眼前资料显示，它们使用Hyper Space作高速移动的时候，同时被一些有机生命体依附在探测船之上，被我们称为The Beast。不久，探测船被Beast入侵，破坏了其引擎及所有通讯设施，而且，据我们估计，Beast仍在这个银河系某个角落之中。另外，在探测船与Beast对抗之际，其自动系统将一个细小的Beaconpod弹出，就是Kuun—Lan们所接收到的弃置对象，其中，就包括了小部分的Beast，令它能够在这个银河系之中继续扩散。Kuun—Lan与CAAL—SHTO抵达Kadiir Nebula (Epsilon Gate)，完成这次的护航工作，CAAL—SHTO的所有机能也恢复正常，他们称，会将Beast的事件传送到Kiith方面，设法阻止此寄生生物继续繁殖下去。拜别CAAL—SHTO后，一行人正处于Outskirtsof KadiirNebula空域，突然接收到Republican Taiidan的通讯，他们被不明来历的敌人攻击，并要求附近的舰队作出支持。







任务：

1.派出 Recon 调查有关无线电的信号

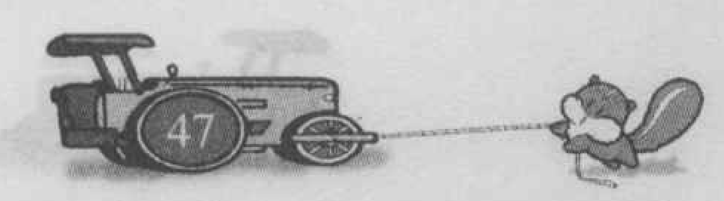
突然收到大量的求救信号，首先，制造一部 Recon，前往地图指示的地点，或是全军往该处亦可。当我们抵达目的地的时候，即能发现他们正被受 Beast 感染的舰队攻击。

任务：

1.保护所有载有殖民地居民的船只。

2.消灭所有被感染的殖民船。

受到 Beast 攻击的殖民船并无任何还击之力，在此我们宜多制造 Acolyte，最好能准备约20部的战机，分成4小队在殖民船出现的路上保护，另外，亦准备 2 部 Hive Frigate，可更有效地消灭突然出现之敌人。Beast 方面会不时在殖民船的附近空域出击，每小队由约有 4 至 5 部的战机组成。现在，先将舰队移往殖民船最后走到的白色点附近，因为Beast 往往会在最后关头把殖民船感染，而被感染的船只，我们必需消灭它，利用 Acolyte 上的 Missile，立即将它们解决即可。然而，倘若被感染的船只众多，Sensors 会探测到它们准备使用船上带有病毒的导弹攻击，假如这些导弹击中其他殖民船的话，很有可能亦会成为 Beast 的一方，所以要经常使用Sensors Manager检视敌军的位置才可。



指派大量的Acolyte驻守不同位置，在任务的中期，Engineers会发明出E.M.PWeapon Module，容许两部或以上的ACV(两部Acolyte亦可合体成ACV)使用Special Weapon“EMP”进攻，他们可在有限度的距离之内向身边的敌人施放电击，破坏力比起一般Missile还要强劲，在近身战的时候可多加利用。

此外，本关容许我们制造Armor Module增强防护能力，完成制造后，可分别升级Armor Level2及Force FieldLevel1，加强其舰队的防御能力。一如以往，不断增派战机巡逻，只要安全地将约4至5部的殖民船送往白色的传送点，便能成功过关。实力较弱之敌一并收拾，将CAAL—SHTO送返Nebula之中，等待一会儿后即可选用Hyper Space离开，完成任务。

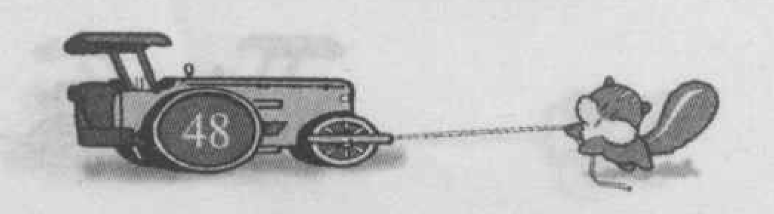
Mission8:Deep Space(Koreth’sRiftSector)

本关新设兵种：

单位名称：Multibeam Frigate

生产成本：175　所需支持单位：12

简介：对于敌军Strike Craft拥有极高对抗力的战机，在战斗的中途也仍能随时改变不同的队形，即使单独行动，也有出色的攻击效果。





故事简介：

为殖民船解围后，得知他们是从已化为超新星的Fornax System逃出来的殖民星人。问及他们目前的行动，原来在不久前他们曾收到Hyeavy Cruisers发出的通讯，称在附近空域有大型巡洋舰出现，可惜已失去他们的下落有数天之久，还以为他们已被新型的Imperialist Bio—Weapons消灭了。谈到Bio—Weapons，Kuun—Lan称，他们能够入侵机械与生物的系统之中，而殖民星人方面，在早先已派出间谍到Imperialist调查有关Bio—Weapons的事，它们的破坏力与Kuun—Lan所称的有极其相似的效果，所以必需要与此Spy会面，取得更多信息才可。

任务：

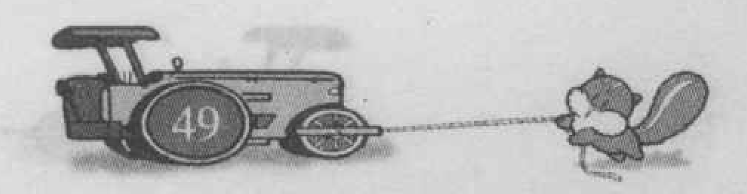
收集资源与进行不同的兴建工作。

在等待与Spy会面、收集资料前，我们可在原地先采集足够的资料，准备大军。不久，Sensors Manager会侦测到附近空域发出的无线电通讯，正是我们等待的Spy的出现，然而，紧随而来的还有Imperialist方面的大军。

任务：

保护Taiiden RebelSpy。

受到追击的Spy带有重要的资料，从一开始制



造的部队内调动 Recons 和 Acolytes，截击追来的部队，选用 Missile 将较大型之战船击落，然后便集中火力将其余散落的敌人击倒。与此同时，其他船队往刚才Spy走来的方向驶去，不远处会发现两颗紫色的水晶。

从 Research Manager 内选取研究 Crystal Processing，这样，便可将 Workers 升级为可采集水晶资源的等级，它们的可用资源比起常见的资源为高，最后，只要将追来的敌人杀个清光，便能与 Spy 进行通讯。

任务：

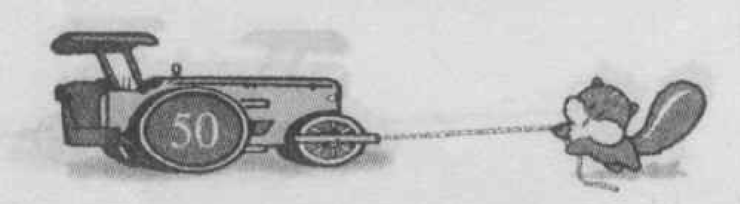
1.俘虏 3 个 Taiidan Resource COllectors。

2.俘虏 1 个 Imperial Frigate。

3.不要让任何一部敌机逃走。

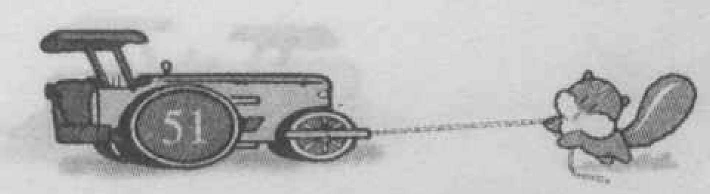
与 Spy 进行通讯，得知Imperial 方面正进行有关导弹的实验，必定与Beast有关系，我们不能就此让Beast操控在其他人的手上，此举实在太过危险了。由于附近空域皆设有敌人的Sensors及Patrol Ship，一般的MIMIC很容易被他们发现，因此，需要从附近的 Imperial Resourcer 着手，只要能俘虏他们并取得相应的密码，便会有希望反击。

从 Sensors Manager 找到 Resourcer的位置，先在原地进行大规模的资源收集，由于要俘虏敌军



的驱逐舰，所以千万别被他们惊动基地，否则任务便会立即失败，而 Imperial Ship 可在 15 分钟内重新储备 Hyperdrives 的能量，我们的动作必需要够快才可。

移动大队往目标位置附近的空域，多制造5部的Workers准备先行俘虏敌人的Workers。然而，在 Workers 和 Frigate 的附近，会有一个圆形的 Graywell Generator 出现。它的作用在于阻止敌人接近，我们移动任何战机攻击或俘虏的时候，均会被它完全麻痹，继而被其身边的 Frigate 攻击。惟一的方法就是先行派出 Acolyte，使用 Missile 将它消灭，余下的只要利用 Workers 进行俘虏即可。利用 Acolyte 先消灭众多的敌军 Frigate，接着，利用 Workers，右击选择 Salvage，分别俘虏 Standard Frigate 和 Ion Firgate，只要把他们送返母舰，前者会研究出将敌军的 Cannon 用于己方的战船的方法，从 Research Manager 选择 Energy Cannon 即可。而后者则可研制出新型的机种，先选择研究 AdvancedIon Cannon，接着即可开发出 Multibeam Frigate。另外的敌军 Resourcer，则会成为我军的 Resource Collector，待下一关使用。将所需的敌船俘虏，再把其余的船队一一消灭，任务便会完成，收集地图上可取得的资源后，利用 Hyper Space 离





开。

Mission9:Close Orbit.GozanIV
(Taiidan Research Planet)

故事简介：

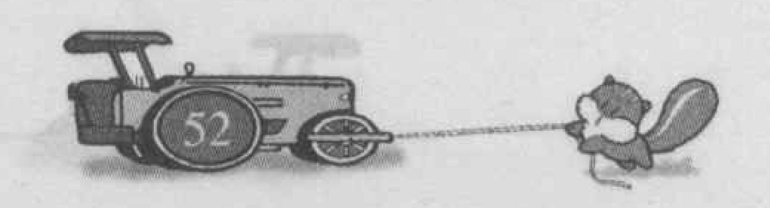
根据Republican Spy提供的资料，取得敌方资料的Kuun—Lan船队能够假装成敌军，进入研究中心收集Beast的样本。然而，他们已将样本运往一个秘密的研究中心，真希望他们能够独立处理这个可怕的样本，否则面对的将会是极度凶残的敌人。

目前的计划为盗取Beast的资料，Kuun—Lan会派人从外围进攻，另一方面，则利用假装成敌军的队伍往研究中心进发，设法盗取所需的Beast资料。倘若Beast早已破坏整个研究中心，那就只有逃走这条路可选择了。

任务：

移动部队往指定的地点候命。

由我们假装而成的Taiidan Resource Collectors，需要进入敌军设于地面的研究中心。然而，在大气层之前，敌方设有严密的感觉器监视。把大队移到指定的地点先作准备，同时，我们可在Research Manager内找到Force FieldLevel2的升级项目，在





前进的时候一并升级吧。

任务：

破坏敌军设下的Proximity Sensor。

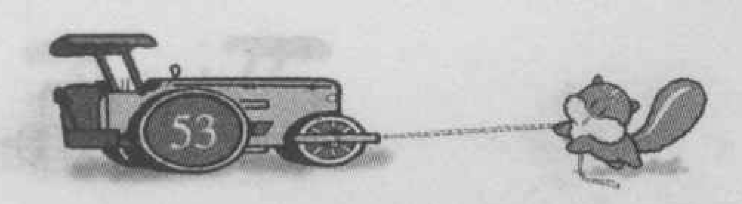
抵达指定的地点后，却发现在星球的前方满布感应装置，派出一队7部的Acolyte向感应器方向走去，不久，数队敌人会从内部出现，向小队攻击。无需理会他们的进攻，直接冲向其中一个感应器之中，并立即使用Missile向它直轰，只需消灭其中一个即可。此外，我们也要留意空域附近出现的巡逻队伍，必要时消灭他们。

任务：

1.等待我方的Taiidan Resource Collectors潜入研究中心，并盗取所需的资料。

2.移动船舰以回避感应器的探测。

击破一颗感应器后，假装的Resource Collec—tors自动向内进发，经过一轮检测后，终于成功通过。现在所要做的，就是等待他们盗取资料。此刻，我们需要大举制造部队，一会儿他们成功取得资料后，将会展开一场世纪之战。主力制造Acolyte，而Multibeam Frigate方面，由于成本较高，因此，准备2至3部已经很足够。另外，利用“神风”攻击的MCV或MIMIC，也可在此大派用场，约制造10部应该也足够了。准备妥当以后，将母舰向后



移动少许，避免太接近而被感应器侦测到。

任务：

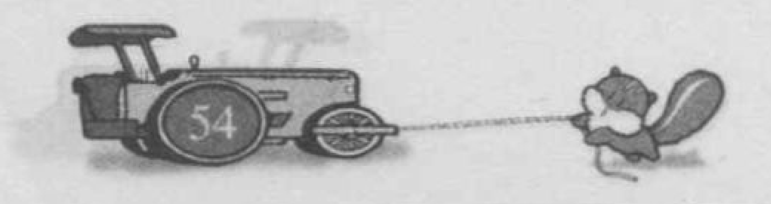
保护成功取得重要资料的Taiidan Resource Collectors。

经过一轮的整备工作，不久，即见到逃出来的Resource Collectors，随即使用刚刚制造出来的数支军队上前营救，敌人的攻击将会非常频密，全部队伍分别向各小队进攻，活用Missile与Multibeam Frigate，将能更快速更有效地消灭敌人，而且，MCV等的自杀型轰炸破坏力超强，对击退紧追而来的敌人有很大的帮助。最后，将船队安全送返母舰后，即可使用Hyper Space离开此地。

Mission10:Debris Field (Koreth's Rift Sector)

故事简介：

自取得Beast的资料后，Kuun—Lan躲藏于一个残骸场地之中接近3.8光年，希望借着这些大大小小的残骸回避敌人的耳目。当其他船队再次重新组合的同时，研究人员也开始研究从Imperial研究中心窃取的Beast资料。从资料中发现，Imperial科学家正打算将Beast应用在生化武器之上，他们曾尝试控制Beast在其他生物的实验，然而最终也

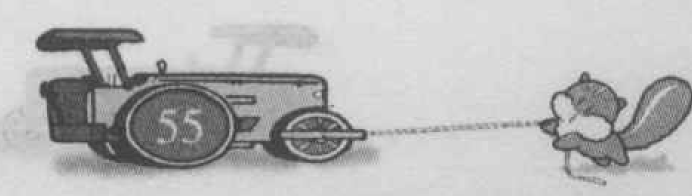


失败而回，资料还显示,Beast不断排斥所有控制的系统。虽然他们的实验对于Kuun—Lan而言不能起太大的作用，但对其他的Engineer及CAAL—SHTO等的援军会有所帮助，Kuun—Lan将会把这些资料传送给他们进行研究。进入这个众多残骸的空域，Recon214号发现一个并未完全受到破坏的Siege Cannon，相信会对Kuun—Lan有所帮助，全员立即前往执行回收行动。

任 务：

回收未被破坏之Siege Cannon。

在进行回收Siege Cannon之前，我们先检查目前的兵力状况，因为在回收过程中将会有众多的敌人出现进行攻击，Acolyte的Missile当然要多加利用，Multibeam Frigate及Hive Frigate也不能缺少，假如之前俘虏得来的ION Cannon仍未全军覆没，在这里亦能够有效地帮助我们解决前来攻击的敌人。接着，派出4部Workers以及1至2支部队往Siege Cannon位置前进，同时，母舰及其他的船队也移到邻近的空域之中。正靠近Siege Cannon位置的时候，雷达感应到附近Raider部队的出现，相信他们对这个Cannon也有兴趣。利用随队而来的部队与Raider敌人交战，但不要离Siege Cannon太远，因为在残骸内设有Raider部队，当我们与其

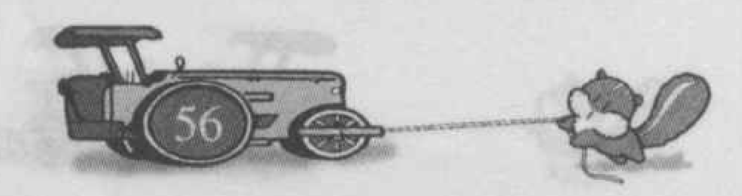


他部队交战的同时，会突然出来抢夺Cannon。消灭大部分的敌人之后，立即控制4部Workers，将Cannon送返母舰之上。

任务：

制造最强武器 Siege Cannon。

——在将近回到母舰的同时，RaiderI ONFrigates忽然从四周出现，全体船员立即返回母舰作掩护，敌人的火力强劲，必须集合所有部队的力量，方能成功击倒来袭的部队，辛苦地连战两场后，立即重整军队作一会儿的火并。另外，回收Siege Cannon后，我们立即从Build Manager选择制造Siege Cannon，它能够以“地图炮”的方式向某一个地点发炮，而且威力相当惊人，可谓最强的装备之一。记住，在制造Cannon的同时，敌军Raider仍然会不断涌现，完全消灭他们后本以为能松一口气，可惜又发现一群敌人。与此同时，在距离我们颇远的位置收到CAAL—SHTO的讯息，他们称，和Hiigara的援军一同抵达这里，并请我们到他们的空域之中。但CAAL—SHTO早已被Beast感染(因此听起来的声音有点怪怪的)，新来的敌军也不是他的对手而一一被消灭。然而，紧随而来还有我们以往的Lower Deck，即现在的Beas Mothership，普通的船只对它起不了任何作用，而且，当我们的战机靠近它的



时候都会被感染，因此，所有部队以保护母舰为首要任务，接着，全军向 Beast Mothership 位置冲过去。

任 务：

利用 Siege Cannon，炮轰 Beast Mothership。

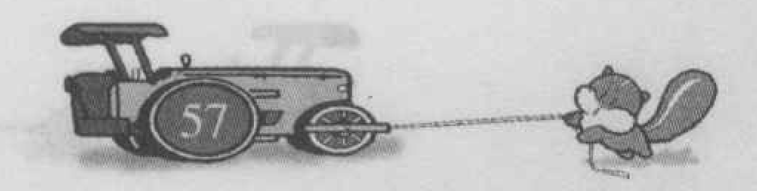
一直保护母舰的安全，大军缓缓往目标位置冲去，沿途不断消灭敌人，不要太靠近 Beast Mothership，否则后果不堪设想。Kuun – Lan 来到见到 Beast Mothership 的位置，游戏亦会提示为 Primary Targetinrange，选择 Sperical Weapon，再点选Siege Cannon，从地图位置按下Beast Mothership 位置，留意画面箭头旁写着红色百分比的字样，此为 Siege Cannon 的破坏力，因距离远近而作出调整，接着 Kuun—Lan 储备足够能量后的一炮威力强劲，把四周的战机都炸得粉碎。

然而，目标Beast却并没有任何损伤，而且慢慢向 Kuun—Lan 冲过来，大队立即用 Hyper Space 进行撤退。

Mission11:SystemAZ—23769

故事简介：

Kuun—Lan 经过 Hyperjump 来到了 SystemAZ—23769，发现了同盟的Faal—Corum 采矿船正受



到被 TheBeast 感染了的 Kuun—Lan 战机的攻击，Faal—Corum 以为它们是 Kuun—Lan，并发出了最后通牒，要求它们停止攻击。为了解除误会，Kuun—Lan需要尽快派出战机协助Faal—Corum。

任务：

消灭在 Faal—Corum 附近的 The Beast 舰队。

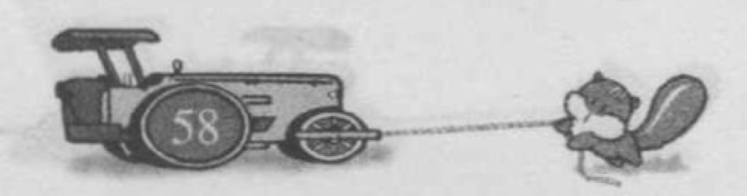
这时，玩家需要把整队舰队都移动到 Faal—Corum旁边，让小型战机先行一步，赶快飞到Faal—Corum 的空域作战，建议大家把战力分成两至三组，一批负责攻击 The Beast 的大型战船，另一批则集中攻击 The Beast 的小型战机。由于目前任务是保护Faal—Corum，因此，攻击时先对付会对 Faal—Corum 威胁较大的大型战船。

消灭附近的 The Beast 舰队之后，Kuun—Lan 经过一番解释，终于令Faal—Corum 明白了真相，并把The Beast的资料传送给Faal—Corum，同时，协助他们进行修理工作。

任务：

修理Faal—Corum及消灭The Beast整队舰队。

这个时候，玩家要命令 Workers 修理 Faal—Corum，同时收集在附近空域的资源，除了一般的陨石之外，还有一些特别的紫色陨石，不要忘了开采它们。修理一段时间后，雷达又探测到TheBeast



的舰队出现，需要玩家把它们消灭，同时保护Faal—Corum。

这时，计算机会提示新的科技，分别是Destroyer Drive及Repair Bots，研究完成之后，可制造Destroyer和Carrier，前者攻击力强，而后者可扩充和建造舰队，充当Kuun—Lan的角色，谨记，为Carriers建造Support Module以扩充战机数目的上限。之后，可派Recon去找出The Beast的Carrier，找到之后，全力进攻。这段时间The Beast会派出战机攻击Faal—Corum和Kuun—Lan，要留下少部分部队保护Faal—Corum，另一边则全速冲向The Beast舰队所在的空域。如果消灭了舰队仍未有指示，就表示还有余下的敌人在其他空域，一般来说会是The Beast的采矿船。

本关新设兵种

单位名称:Destroyer　　生产成本:1500

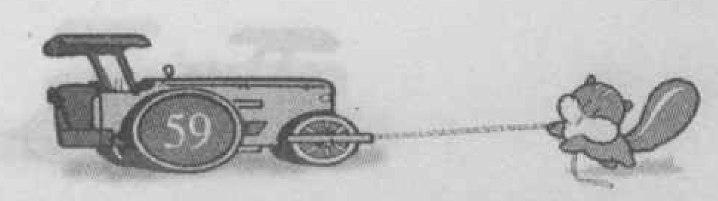
所需支持单位:38

简介：对本关的胜败有重要影响的战舰之一，配备了火力强大的飞弹炮台和Ion Cannon，Destroyer可以很轻松地摧毁敌方的Frigate级战舰。

单位名称:Carrier　　生产成本:1700

所需支持单位:无

虽然攻击力没有Destroyer般强大，但它拥有



为战机和Frigate级战舰进行维修补给的能力，还可以自行建造战机，以及另设Support Module，可再增加舰队的总数量上限，但只可建造两架。

Mission12:Turanic Outpost (Kyori Sector)

故事简介：

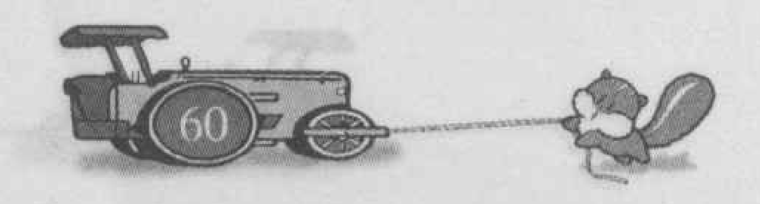
为了对付The Beast，Kuun—Lan一直努力研究The Beast的发源地，在Faal—Corum的帮助之下，终于找到了收藏在Beacon残骸内的导航信号，不过，因为种种因素，在确定正确地点时遇到了一些困难。幸好在附近有一个Turanic Raider的基地，可以请求他们协助。不过，他们并没有协助Kuun—Lan的意思，只好改用武力了。

任务：

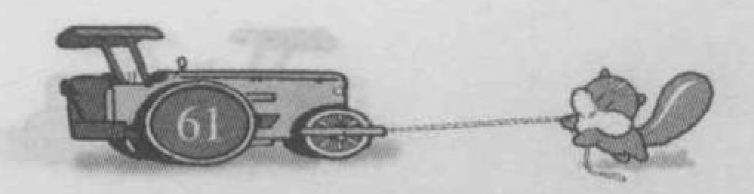
保护Kuun—Lan并攻击Turanic的前线基地。

这一关主要工作是攻击敌方的前线基地，基地本身没有攻击的能力，不过基地旁停了一架大型的Carrier，而且还有不少的Ion Array Frigate在四周，看来将会是一场十分惨烈的战斗！

在开始时，玩家正准备充足的战机部队作战时，敌方会不时派出小队前来骚扰，不过，只要玩家的舰队数量足够，等他们飞过来送死就可以，因



为其数量和攻击对于拥有多架Carrier和Destoryer的玩家来说实在太渺小。准备好之后，可先派出Recon慢慢飞到其附近，侦察其部队的情况，这时，玩家有两个方法去对付一排排的Ion Array Frigate，用Mimic或是MCV假装成敌方的Ion Array Frigate或是战机，之后飞到Ion Array Frigate进行攻击，在攻击时按下“K”键执行“Kamikaze”（神风自杀攻击）指令，令战机撞向它们，只要几架Mimic就可以撞毁一架Ion Array Frigate。如果不想浪费金钱，亦可改用多架Leech同时寄生在Ion Array Frigate，用Special Action中的Vent功能慢慢破坏Ion Array Frigate，把一定数量的Ion Array Frigate破坏，就可放心进行总攻击。敌方的Carrier同样会派出战机用“神风自杀攻击”来对付玩家的舰队，大家可用对付Ion Array Frigate的两种方式，先重创Carrier，再全军一拥而上，集中攻击Carrier，之后，向前线基地攻击便可。当前线基地受到严重攻击后，便会出现敌人的援军，本以为又要再战一场，谁知转头他们便用Hyperspace撤退了，敌人的前线基地亦有通讯表示愿意投降，本关的任务终于完成。



Mission13:LocationUnknow

故事简介：

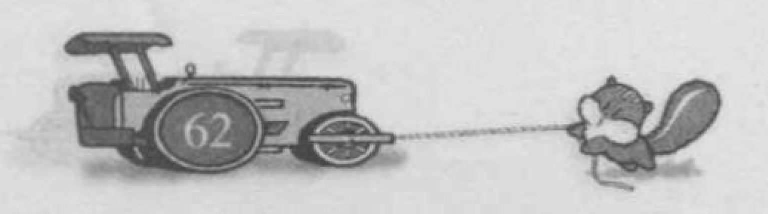
从Turanic的前线基地取得研究The Beast发源地的所需资料之后，Kuun—Lan终于找到了The Beast的原寄生船NAGGAROK的所在地，正当Kuun—Lan全速赶去的同时，却没有人留意到有间谍混入了船上，还放置了炸弹，炸弹发生爆炸，令船上的系统发生故障，不能进行Hyperspace航行。

任务：

1.消灭敌方舰队

Kuun—Lan停下来修理时，被敌人发现，看来，间谍还把Kuun—Lan的位置暴露了，似乎之前的前线基地可能只是个陷阱。现在，由于Kuun—Lan受损，停泊在机库的战机不能出动，只有靠其他Carrier的战机作支持。玩家的任务虽然是要消灭敌方舰队，但其实，主要的工作是保护Kuun—Lan，把所有的战舰和战机以Shpere的阵式包围着Kuun—Lan，同时，下指令要它们保护Kuun—Lan，阻挡敌人的攻击，这时，玩家亦需要重新建造Engineering Module。

玩家会被敌人作三面围攻，如果有Ramming



Frigate的话，可以把其中一面的敌人推开，以免三面同时受到攻击，或是把战力先尽快集中，攻击其中一面。当玩家击退敌人之后，Faal—Corum亦赶到协助玩家，之后雷达发现敌方的Carrier停泊在远方的空域，为舰队不断补给，只要把它击毁就可以阻止敌人的援军不再出现。

任务：

协助Faal — Corum消灭敌方Carrier。

基本上，敌方的Carrier是由Faal — Corum的部队所消灭，玩家可以不出手，重整自己的军力和修理Kuun — Lan，但为安全计，还是派部队先把在其他空域的残余Taiidan舰队消灭，最后才进攻Carrier。消灭它之后，继续修理Kuun — Lan和重整部队，直至修理完成就可以用Hyperspace离开。

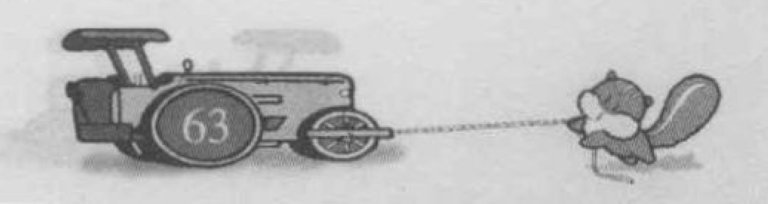
本关新设兵种：

单位名称:Dreadnought

生产成本:1700

所需支持单位:80

在游戏中的终极战舰，火力超强，不过，建造所需的支持单位十分吓人，令其不可进行大量生产，但在往后的战事之中会是重要的主力舰之一。



Mission14:Galactic Rim
(GulfSector)

故事简介：

经过一段时间的航行，Kuun—Lan终于来到NAGGAROK的空域附近。之后，Kuun—Lan派出侦察机进行侦察，在发现NAGGAROK之余，还看到旧Taiidan帝国的舰队正在修理它的引擎。此事非同小可，Kuun—Lan立即和帝国舰队通讯，要求停止这愚蠢的行动，但The Beast已和帝国达成协议，共同侵略并瓜分整个宇宙。Kuun—Lan认为，这种疯狂的行为实在不可以坐视不理，决定用尽方法阻止他们。

任务：

保护Kuun—Lan并取得The Beast的样本。

本关的任务是从NAGGAROK取得The Beast的样本作研究，不要主动攻击是重点，因为敌人是打不完的，用上一关的防守阵式保护Kuun—Lan，并一边移向右边的空域，避开和另一艘The Beast的指挥船相遇，由于在上一关结束时接收了Faal—Corum的部队，因此，要稳守应该不成问题。

要收集The Beast的样本，需派一架Mimic假扮成敌人的战机，飞到NAGGAROK，在NA-

GGAROK的圆周内有多架Proximity Sensor，它们可探测变成敌人样子的Mimic，最佳的方法是一边保护 Kuun — Lan，一边派数架小战机把半数的Proximity Sensor 破坏，打开探测网的缺口，让Mimic飞到NAGGAROK旁边，只要Mimic不被探测器发现，就会出现过场片段，再防守一会儿，就有通讯表示样本已经取得。

任务：

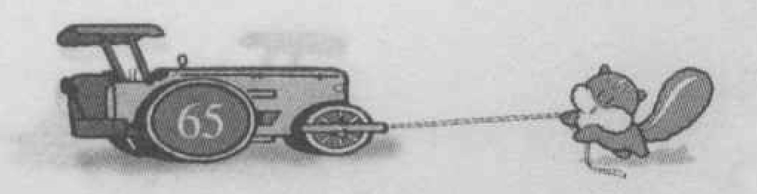
捕获一架 Taiidan 的战舰。

取得样本之后，NAGGAROK的引擎也已经修理完成，立即联同大批Taiidan舰队，用Hyperspace离开。为追击 TheBeast 和 Taiidan 舰队，Kuun — Lan 需要捕获一架 Taiidan 的战舰，以取得相关的情报。当 Taiidan 的战舰过来攻击时，留下一架Assault Frigate，攻击它直至冒出火光（能源棒变成黄色），表示已经受创，再派两架 Workers 就可捕获到。完成后便可用 Hyperspace 立即离开这个空域。

Mission15:Deep Space(GulfSector)

故事简介：

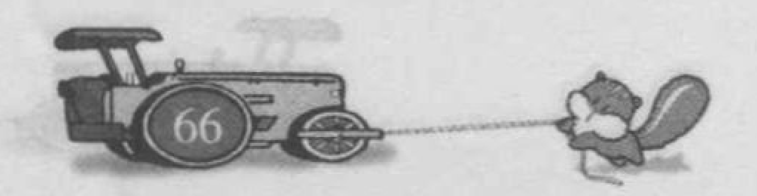
捕获了一架Taiidan的Assault Frigate后，经过调查，Kuun — Lan 找到了 The Beast 和 Taiidan 联



合舰队可能正前往的一个Taiidan共和国船坞，他们认为，那里正秘密制造一个代号为Nomad Moon的防御武器，于是想夺取它。另外，在研究The Beast的样本后，工程师为Kuun—Lan上的主炮进行改装，加强对The Beast的破坏力，不过，他们仍未解决发射主炮时所需要的能源问题，令主炮只能发射一次。为了解决这一问题，Kuun—Lan需要找到Bentusi族的贸易船，请求他们提供协助。

任务：

破坏Bentusi的Gate Nodes，阻止他们离开。当Kuun—Lan找到Bentusi的贸易船后，他们却置之不理，并准备用Hyperspace Gate离开。为了Hiigara的未来，Kuun—Lan不可以让他们离开。玩家需要在Bentusi贸易船离开之前，把Hyperspace Gate的产生装置破坏。先派出所有的小战机飞到闸门破坏装置，用战机的特别Missile可很快破坏一个。破坏了一些装置后，Bentusi会派出战机迎击，这时，要指挥余下的大型战舰和Kuun—Lan移动到闸门旁边。全部装置被破坏后，双方展开对话，不过，炮火依然会持续一段时间。可把小战机折返Kuun—Lan，或是Carrier内，不要再放它们出来，因为玩家被Bentusi攻击是剧情需要，留下一些Workers修理战舰就够了。Kuun—Lan经



过一番交涉，Bentusi终于答应提供协助。在刚才的战斗之中，大家可能已失去不少部队，就利用现在的时间去采矿和修理受创的战舰吧，这时，会有一些新科技可研究，能把战舰的速度和装甲升级，以及提升保护场的效果，研究完后，不要忘记立即为战舰升级。

Mission16:Sojent—Ra System (Far Reaches Sector)

故事简介：

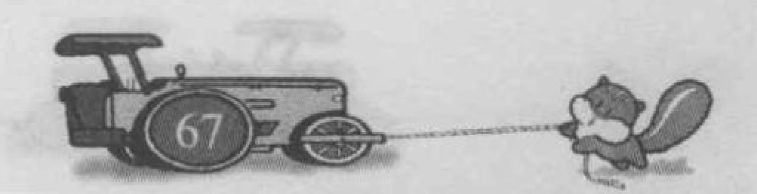
得到了Bentusi的协助，Kuun—Lan的主炮已经改装完成，可以重复发射，但每次开炮后需要等一段时间方可再次发射。接下来要做的，就是找一个对象来作实验，而这个对象就是最初被感染了的研究船Clee—San。

Kuun—Lan其后遇到了Kiith Manaan的舰队，并希望他们能够提供有关Clee—San的消息，原来，Clee—San正攻击一个巡逻基地。知道这个消息后，Kuun—Lan想到一个妙计，可以一举消灭Clee—San和The Beast的Mo thership。

任务：

找出Clee—San的位置。

先派出Recon，飞到地图指示的地方，找出Clee



—San的位置，找到后，会发现有一大批的TheBeast舰队护航，要攻击Clee—San，就需要先把它附近的巡逻舰队消灭。

任务：

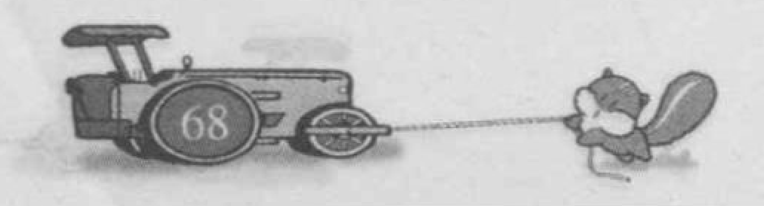
用Siege Cannon攻击Clee—San，令它受损，之后派出Workers调查。

把所有的战舰和战机都围着Kuun—Lan，下指令Kuun—Lan和Clee—San的距离拉近，之后，用Siege Cannon在50%威力的距离下攻击Clee—San，令它受创之后，就可派Workers去捕获Clee—San。注意，如果距离太近，会立即炸毁Clee—San。方法是当Clee—San受创后，立即把整队舰队移到Clee—San附近，一边攻击The Beast，一边派Workers到Clee—San。取得Clee—San的资料后，Kuun—Lan立即全力采矿，这时，雷达探测到The Beast的Command Ship已经来到，这正是最好的机会把它消灭。

任务：

消灭The Beast的Command Ship舰队。

要消灭The Beast的Command Ship不算太难，同样让战舰和战机保护着Kuun—Lan前往The Beast的Command Ship，停在适合的距离，用Siege Cannon重创The Beast的Command Ship，接下来，



就是保护Kuun—Lan，待Siege Cannon再储满能量，便向The Beast的Command Ship发射，数炮之后，就可消灭它，之后，就要快快采集所有的资源，准备和The Beast作最后一战。

Mission17：Naval Base Alpha

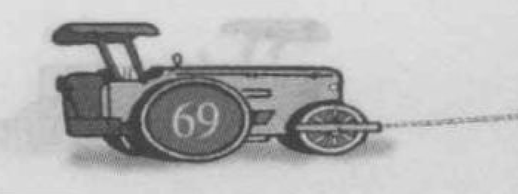
故事简介：

消灭了Clee—San和最初被感染成为The Beast的指挥舰之后，Kuun—Lan赶快前往Taiidan共和国的船坞，不过，一切都已经太迟了，The Beast在Taiidan帝国舰队协助之下，已经成功地把终极武器Nomad Moon感染了，看来，最后一战将会十分艰苦。

任务：

消灭NAGGAROK及破坏Nomad Moon。

想要消灭NAGGAROK，先要把旁边的Nomad Moon破坏。首先，在开始时，派一架Recon到Nomad Moon附近侦察，找到正确位置后，把整队舰队移动到比较近的位置，但不可太近，以免被Nomad Moon攻击。在Nomad Moon周围，同样有一些Proximity Sensor，全部破坏之后，就可派一批Leech依附在Nomad Moon上下方的两个Emitter，慢慢破坏它。这期间舰队要稳守Kuun—



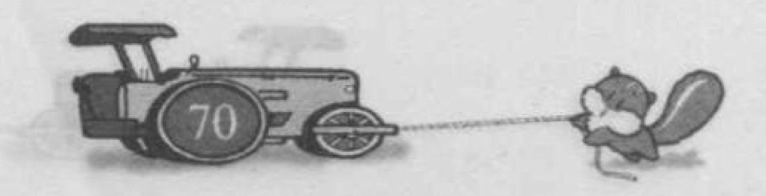


Lan，不可突攻，让The Beast的舰队过来送死。待两个Emitter被破坏后，就可以用Siege Cannon把主体破坏，这需要用上几炮才能完全破坏它。

任务：

令NAGGAROK失去移动能力并消灭它。

破坏Nomad Moon后，就轮到NAGGAROK，这时,Bentusi突然出现，并提供了其战机的蓝图，可制Super Acolyte。此时，TheBeast和Taiidan帝国的合作亦瓦解了,NAGGAROK立即开动引擎想逃走，Kuun—Lan需要研究出把NAGGAROK引擎停下来的方法，玩家要立即研究新的Intertialess Drive项目，之后，就可以用ACV的EMP把NAGGAROK的引擎机停止。这时，NAGGA ROK会不断飞来飞去，玩家可先看看NAGGA ROK的飞行路线，之后停在附近等它自投罗网。几经辛苦之后，Kuun—Lan终于把NAGGAROK击毁，拯救了整个宇宙，而之后的数年间，The Beast的残余势力依然不时骚扰Hiigaran附近的空域，不过，在新的抗感染科技之下，The Beast最后被完全消灭。Kuun—Lan完成任务，回到Hiigaran之后，其所属的Kiith Somtaaw终于得到其他Kiith的重视，更获得了“Beastslayers”的称号，为Hiigaran后人所传颂。



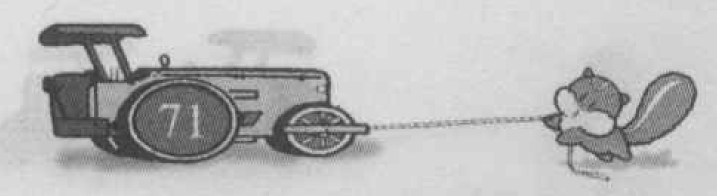


本关新设兵种

单位名称:Super Acolyte　　生产成本:75

所需支持单位:无

由Bentusi提供的蓝图建造，一切资料不明，但拥有Ion Cannon级的激光武器，同时还有极高的机动性能。





钢铁战场 Gunlok

关卡一　Crossing The Border

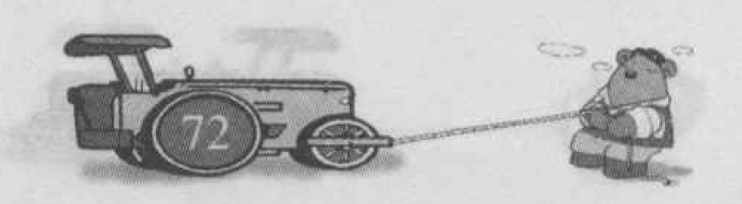
1. 一开始，只能操作Gunlok和Elint两人，先沿着高台往右方走，来到一个向上延伸的道路前，在此，会遭遇到一个轻型的巡逻机器人和一个看守机器人，解决后进入电子护栏内，捡拾地上的装备。

2. 一旁的岩石墙后面，有一个方形的电子控制装置，让Elint装备Interfase Arm后拆除，这时，后方的电子护栏会消失，走进去。

3. 到一个通往四面八方的交会处，这里很容易遭受敌方攻击，请随时将Elint保持在自身附近，向正前方往上的信道走去。

4. 走到最上层后，会遭遇到看守机器人，边后退边利用地形的优势解决它，往信道的尽头走去，会发现另一个电子控制装置，不过，旁边还有一个看守机器人，命令Gunlok在桥边安置定时炸弹，让Elint退到安全距离外，由Gunlok引诱看守机器人过来后引爆炸弹！

5. 让Elint拆除后方的电子控制装置，顺着信道走回交会处，往右后方走去，注意，周遭埋伏着







许多侦察者机器人。

6. 往右下方走去，有另一条信道往右后方延伸，解决中途的巡逻机器人，信道尽头右边有一个电子控制装置及看守机器人，用诱敌方式引爆信道中央的炸药，解决看守者后，由Elint拆除最后的电子控制装置。

7. 这时，位于交会处左边的电子栅栏会打开，顺着这条信道走进一大水管，结束第一关。

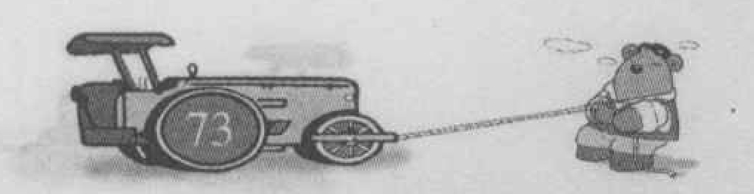
关卡二 Resysling Plant

1. 现在，进入敌人的机器人再生工厂，由于工厂的深处和二楼驻守了很多机器人，所以尽可能地在一楼先解决一部分。首先，往一楼的东南方向走，可以在尽头发现守在工厂深处的敌人，先解决它们！

2. 完成偷袭工作后，从关卡起始处右方的楼梯走上二楼，直到一处分岔口，解决位于左方的数名巡逻者（请善加利用平台上的炸药桶），再走到最左方的尽头。

3. 到此，更换一下装备或是武器，以应付等一下会遇到的攻击型看守者！接着，顺着熔炉槽往南方走去，来到另一个便道。

4. 从便道中央的岔路往下走，可以捡拾许多



补给物资；顺着便道直走，会遭遇到攻击型看守者，利用地形的优势，尽可能地在便道上解决它。

5．从攻击型看守者驻守的平台往南方走，来到一条通往一楼的楼梯，沿途有些巡逻者，楼梯的终止处也有几只轻型爬行者。

6．到了一楼往北走，再沿着长廊往西走到尽头，可以看到一处控制台，在此先存个档，因为等一下会第二次遭遇攻击型看守者。

7．激活控制台，开启一旁的大闸门，一只攻击型看守者出现，边跑边打，可在损血最少的情况下击败它，在它身后有个巨大的碟型运输装置，按下中央的控制台后就会往上移动。

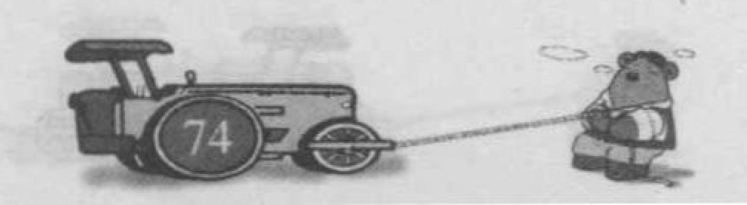
8．到了最上层，一堆轻型爬行者及超重型看守者逼近，用连打带跑的战术，先解决轻型爬行者，再将超重型看守者摧毁。本楼层两旁的木箱中有很多装备可以补充。

9．解决掉超重型看守者后，往其后方的大闸门走去即结束本关卡。

关卡三 Storn

1．从起始处收集补给品后，往南走，会找到伙伴“Hark”，它的行走速度是最大的优势。

2. Hark所站立的位置是一个V字型的交叉口，



南边的大闸门是关闭状态，往右手边看去是阵容庞大的敌方基地，不过，目前没有办法对它们偷袭。

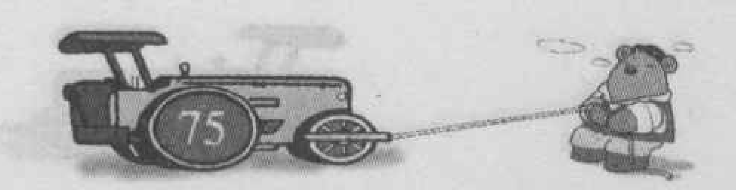
3．V字型的交叉口的另一条路中央有个大窟窿，这里只有Hark可以通过，让它只身进入。途中有一群轻型爬行者驻守，应该不难解决。尽头处是个高台，大闸门的控制开关便位于其上，不过高台上有个巡逻者。

4．先在升降台一旁布置遥控炸弹，再将巡逻者引到升降台，按下一旁的激活开关，巡逻者就会被升降台带到地面，这时，引爆炸弹就可以轻松解决它，接着，爬上高台激活大闸门的开关。

5．如果Hark弹药充足，可在升降台上反复升降多次，在升降途中解决掉桥上的一门雷射炮。

6．赶回原来的地方和Gunlok及Elint会合，往大闸门后方的楼梯走上去，来到一处大广场，广场的角落深处有一门雷射快炮，利用Hark以连打带跑的方式解决它。

7．现在已逼近到敌方阵地外，让Elint装备Interfase Arm，干扰超重型看守者和攻击型看守者，趁它们不能行动的空档，叫Gunlok和Hark以密集的火力解决这两个家伙，再让Elint拆除电子栅栏的装置。



8. 至于阵地内的高台，由于没有升降激活装置，所以只能派 Gunlok 上去跟巡逻者硬拼！幸好高台上有很多补给品，帮助相当大。

9. 接着，我们将面对强大的风暴型看守者，可以考虑使用 Gunlok 本身的摧毁系统对付它，或是善加利用周遭的地形打游击战。

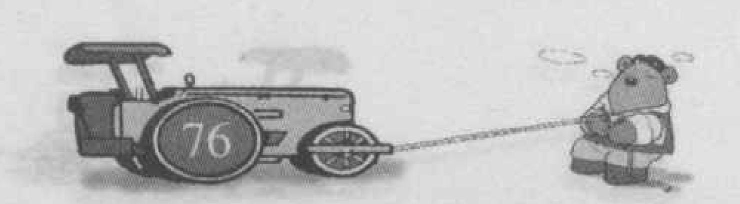
10. 摧毁它之后，在其驻守的阵地旁有一个传送装置，赶紧摧毁它。这个装置会源源不绝地将敌方兵力传送出来，以后如果在战斗当中发现它，请务必将它列为第一摧毁对象。

11. 往阵地后方走去，来到桥梁处，如果之前没有派Hark解决桥上的雷射炮，在此将遭遇苦战。桥的对面有两架飞空机器人，接近时，它会起飞升空，利用武力上的优势将它们击落。

12. 过了桥梁来到第二个广场，角落驻守着一只攻击型看守者，在它驻守的信道后便是敌方第二个阵地。

13. 这个阵地布置了一台重型看守者，还有一个传送装置，让 Ginlok 和 Hark 接近阵地左下角，摧毁传送装置，再派遣 Elint 拆除电子栅栏的控制器，将重型看守者解决。

14. 走上停泊在其中的飞空艇便结束此关卡。





关卡四　Crash Land

1．虽然夺得飞空艇，不过，才飞没几分钟就被摧毁了，只好一路杀出去吧！起始地点的附近有许多轻型爬行者，请随时留意。

2．往右顺着信道走，两旁的高地上有许多弹药补给，但仍请审慎使用弹药，本关后面的一拖拉库敌人会让你够受的。来到一处岔路，走过积水处，来到一个空旷的广场。

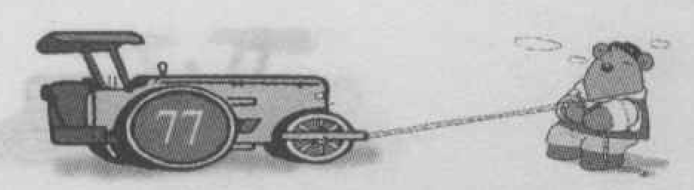
3．广场深处有两个废弃半倒的房屋，其中一栋有数个巡逻者，引诱轻型爬行者到适当的位置再攻击它，可以利用爆炸效应解决所有的巡逻者。

4．屋后是第一个敌方阵地，先解决雷射炮，再对付剩余的巡逻者，阵地里可补充弹药物资。

5．阵地外的信道尽头右方是风暴型看守者，左方则是突击者，突击者的速度非常快，所以先在信道上布置好遥控炸弹，待它接近时再引爆是最明智的选择。

6．解决两个可怕的家伙后，从右方信道往上方走，途中会发现一个悬空的铁板通往敌方主控中心的背面，从这里往下扫射主控中心大门前的敌方部队，并利用建筑物躲避敌方的攻击！

7．在高台的左方，有一个空中铁桥，铁桥的起始处会有一个重型看守者驻守，解决掉它。



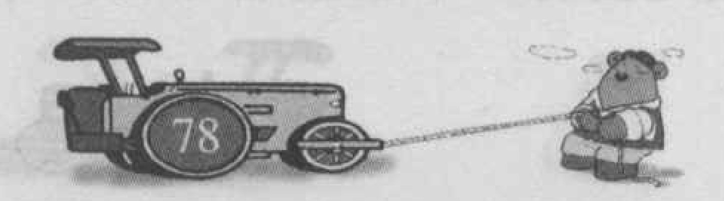
8. 铁桥的途中有一条岔路通往敌方的第二阵地，不过，有一个超重型路霸驻守在此，我方只好回到刚才控制中心后方的高台上。

9. 从刚才通往高台的铁板回到后方信道，继续往深处走，留意一旁的水沟内有攻击型看守者埋伏，在高处解决它们。走道尽头是第二个大广场，广场的对面是一座雷射炮，可以在围墙的此端解决它。围墙旁边是一座废弃的房屋，里面驻守了许多巡逻者机器人和轻型爬行者，再次以爆炸效应的方式一举歼灭它们。

10. 房屋后方的洼地里埋伏了一个重型看守者，身经百战的Gunlok一行人早已不怕这种角色了，轻松解决它以后，走到广场对面雷射炮的后方，会有一块石头挡住我们的去路。

11. 使用遥控炸弹清除此障碍后，终于正式逼近敌方的第二阵地！在布满炸药桶的入口处安置遥控炸弹，待敌方的攻击型看守者接近时，一举消灭它们。

12. 对付超重型路霸就得动点脑筋了，派Hark绕过原先布满炸药桶的入口，潜行到阵地后方的另一入口，在此布置遥控炸弹，同时，Gunlok也在原本的路口布置遥控炸弹，接下来就是诱敌，挨了两次遥控炸弹攻击的超重型路霸也就差不多了。



13. 解决第二阵地的所有敌人后，搜刮此阵地内的仓库，激活阵地内的控制装置。

14. 接着，往主控中心大门走去，如果在后方的高台上已经歼灭驻守敌人的话，就可以大摇大摆地走向大门以结束本关卡。

关卡五　Rescue

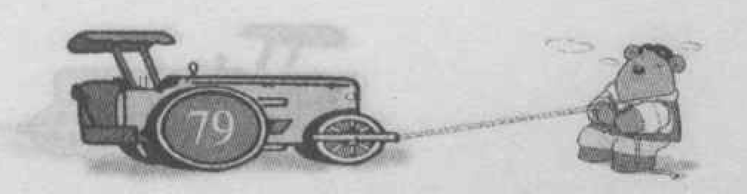
1. 一开始位于敌方的一座铁工厂外，派Elint破坏电子栅栏装置后，就可以从升降台进入。

2. 将我方所有弹药集中到Gunlok身上，派遣Gunlok一人沿着这个空中铁桥一路扫荡沿途看见的所有敌人，尤其是敌方的传送装置！

3. 本关的传送装置非常多，尽可能在铁桥上搜寻并摧毁，使用榴弹枪攻击清除的速度会快很多。

4. 仔细观察的话，本关卡有很多管线输送到中央的熔炉，管线中途会有一个类似变电器的装置，别浪费弹药，肃清敌方单位后再派Elint拆除即可。

5. 从铁桥上搜索完毕后，从铁桥中途的升降台进入铁工厂一楼，派Gunlok沿着信道逐一扫荡剩余的敌方单位，注意在铁工厂深处有一个敌方阵地，目前先别急着攻下它，经过时绕道即可。



6．铁工厂周围信道有许多补给品，不过，要注意某些地方埋有地雷，记住沿着墙边慢慢走。将敌方余孽扫荡完后（除了那座敌方阵地），再让Elint和Hark下来。

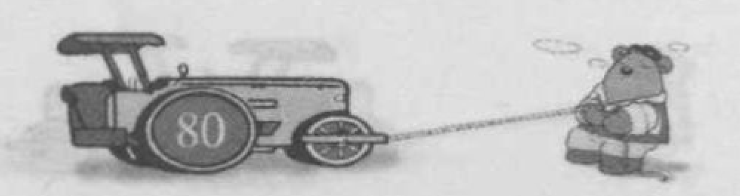
7．接下来，派Elint逐一拆除通往熔炉管线中央的变电装置，注意别从敌方阵地前走过，驻守在那的重型雷射炮可不是好惹的！铁工厂外层有个变电装置，请别忘记。

8．拆除所有的变电装置后，中央熔炉的电子栅栏就会关闭，里面有许多补给品，还可以找到“Frend”。在此，可以找到专属Frend的武器——高压电发射装置。

9．派Gunlok登上熔炉旁的升降台，沿着铁桥深入敌方阵地的上方，走到最里面，借着高处的优势解决敌方的风暴型看守者，再回来对付三门雷射炮，记得使用连打带跑战术，如果血量有危险赶紧撤退。

10．之前，Gunlok如果未解决阵地前的雷射炮，就从一楼正面突破，派Elint从角落先拆除电子栅栏的控制装置，再让Frend硬攻，阵地就可以顺利突破。

11．走到阵地后方信道的尽头处即结束本关卡。





关卡六　Satellite Park

1．这关的敌人众多，所以请妥善利用弹药并且搭配地雷炸弹使用。从起始处往左方走，会发现一个风暴型看守者，解决它后，沿着雷达站外墙向右方前进。

2．一路上有许多轻型爬行者，尽可能将它们集中起来，用爆炸的威力一举歼灭。

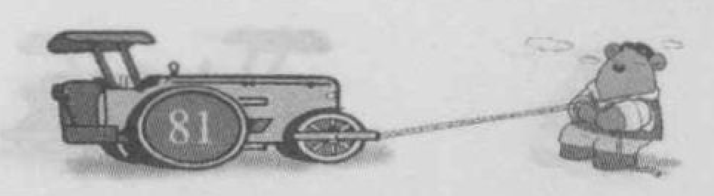
3．从第二个雷达处登上走道，并在走道中央堆满炸药处安置遥控炸弹，引诱第四个雷达旁的突击者过来，正好可以一举消灭突击者及其下方的传送装置。

4．派Gunlok在走道上巡逻，会侦察到基地内有许多固定式的重型雷射炮，尽可能地在走道上解决它们。

5．继续向右方前进，会在一处大石头处发现轻型爬行者群，后方还有两只重型看守者，在大石头的两旁安置多个压力式炸弹，并派Hark前去诱敌，即可解决那两只大家伙。

6．往右方走至尽头，这里有个缺口可以进入基地，此处的炸药桶，正好可以用来对付驻守在此的突击者。

7．基地里面有许多补给品，记得尽量收集。在基地中可以利用石头抵挡敌方的攻击，要对付重



型看守者，可以找一个大型的石头安置压力式炸弹就可以了。

8. 至于那些讨厌的固定式雷射炮，只要派Gunlok在其射程外使用武器攻击就行了。

9. 以跟刚才在围墙外相反的方向往基地深处推进，Gunlok则沿着基地的外墙搜索残余的敌方单位，走道有许多的炸药桶可以好好利用，尤其是用来对付那些突击者。

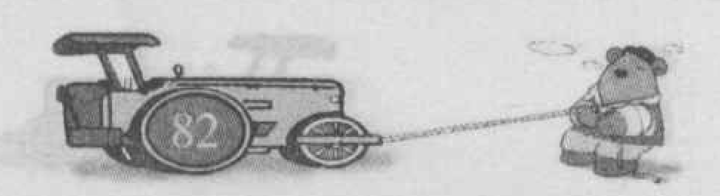
10. 走到基地的尽头，从另一边最后一座雷达的斜坡走上信道，其中一个雷达下方有一个重型看守者驻守着，给它如雷轰顶的一击吧！走道的尽头有斜坡通往敌方的巨型能源槽。

11. 一下斜坡就会受到敌方的重型雷射攻击，不过，有个土墙可以抵挡它们。在斜坡附近的废弃车辆旁有个小小的入口，从那进去！

12. 现在我们已经在能源槽的外围了，其周围驻有许多重型雷射炮，千万不要贸然接近。使用呈抛物线攻击的武器，在它们的射程外攻击。

13. 清除所有的雷射炮，并拆除其两边尽头的两个电子装置后，就可从正中央电子栅栏的缺口进入能源槽。

14. 在能源槽外的两个升降台，可以通往刚才雷达走道的第二层，会找到意想不到的好武器！



15.进入能源槽的目标是要进入中央的控制装置，然后激活能源槽，可是能源槽周围有一个非常深的壕沟，目前无法通过，因此先在高处壕沟内的突击者解决掉。

16. 能源槽周围的平台上，有两个浅凹槽，刚好位于此能源槽的直径上，派两个伙伴分别站在这两个地方，壕沟下方将升起铁桥。

17. 再派遣一人进入能源槽的核心部分，并登上更高的小信道。

18. 从小信道登上控制装置连接的输送道，并且进入控制装置中，本关便完成了。

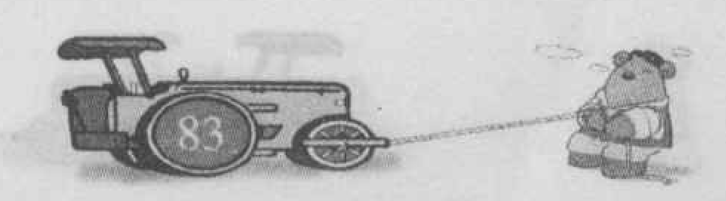
关卡七　Docks

1. 一开始就遭遇到敌方潮水般的攻击，以最快的速度装备好重武器，朝起始处旁的废弃房屋冲进去。

2. 这时，会看到一个传送装置，立刻解决它，然后再料理剩下来的巡逻者。

3. 肃清这个房屋后，顺着屋旁小道往后走，在后面的房屋，有另一个传送装置，以一样的策略肃清此房间，记得搜索补给品，在本关，我们需要大量的弹药，尤其是高破坏性的重型武器。

4. 接下来，沿着广场边缘往另一个方向走去，



会看到三个传送装置，在远方将它们解决。其后方的房间有许多补给物资，记得去拿。

5．走向广场深处，会遭遇一个重型突击者及一个传送装置！想办法在远方先解决重型突击者，或是引诱它到广场外，然后冲进去传送装置，再回过头来料理重型突击者。

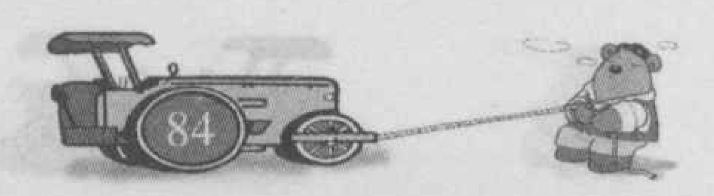
6．派Elint拆除电子栅栏旁的控制装置，深入敌方基地内部。一进入内部，会看到一个升降台，一旁一条走道被堵住，另一条的尽头则有两个攻击型看守者，在走道上装设压力式地雷，再引诱它们过来即可。

7．从走道上可以发现，下面的广场驻守了两打的突击者！先别管，待会儿再对付它们。

8．先让Gunlok登上升降台，解决这里的突击者，走到另一边的升降台，发现两台重型突击者，将压力式地雷或定时炸弹安置在升降地板上，再让升降地板运下去，就可清除他们。

9．全员下了升降台后，分别有两条路通往敌人基地的深处，一条是铁吊桥，另一个信道则驻守了一门重型雷射炮，可使用远程攻击武器解决它。

10．往基地更深处走，会发现一个像马桶的控制装置，但是需要一张磁卡才能激活，旁边则有一个传送装置，尽速摧毁它。



11. 从一旁的岩石登上储油槽上方，由信道通往最里面的储油槽，这里有一台重型看守者，将他击毁以后，会发现一个磁卡掉落在地上，但是目前还无法下去拿取。

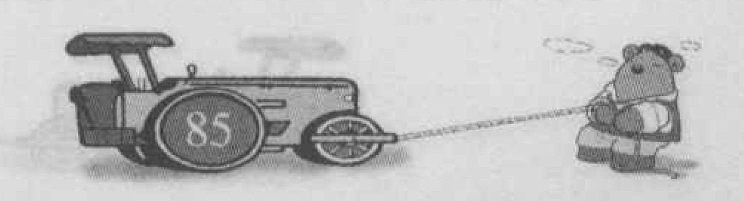
12. 在储油槽上方四处搜索，发现三个传送装置，使用重型武器在上方解决它们，再进入储油槽中央广场。

13. 储油槽广场的中央有一个控制装置，激活它以后，刚才重型看守者驻守的储油槽会往上升，现在就可以拿到那张磁卡了！

14. 回到刚才需要磁卡激活的装置处，激活装置后，本基地的自我摧毁装置会立刻激活，请火速离开危险范围，从储油槽广场另一边的长型走道离开。

15. 长型走道的尽头就是刚刚我们观察到有两打突击者的低洼广场，那两打突击者不会马上激活，这是解决它们的好时机。让Frend使用“G40E EMP GRENADE”干扰弹药攻击那群突击者，这种弹药会让一切电子装置失灵，趁此机会在它们中央装置地雷炸弹一并解决。

16. 走到低洼广场的尽头即可结束此关卡。





关卡八　Oil Rig

1. 一开始一行人便位于敌方工厂内，起始处旁边有个传送装置，当然要立刻摧毁它！

2. 沿一旁的走道上二楼，解决几个攻击型看守者后，从二楼高台侧面的密道通往控制装置。

3. 打开控制装置，开启二楼中央的闸门，记得先搜寻补给品再进入。

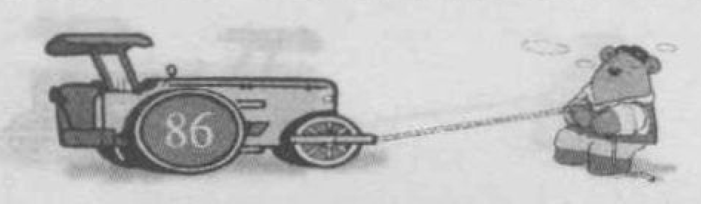
4. 通过闸门，顺着走道进入内部，会来到一处十字路口，当所有人员进入十字路口的中央位置时，正前方和一旁的闸门会开启。

5. 由于正前方的闸门无法通行，所以由旁边的闸门进入，解决此信道上的风暴型看守者后，会来到一个跟刚才类似的高台空间，这边驻守了许多威力强大的重型敌人。

6. 先从高台旁的升降台上去，在这里有很多补给装备，往深处走来到另一处高台，不用管驻守在此的庞然大物的攻击，只要激活高台上的控制装置即可。

7. 开启这个装置后，刚才十字路口的另一个闸门会开启，由这个闸门继续深入内部。

8. 来到第三个高台区，沿着高台后方往深处走，来到敌人聚集的一处广场，最上方平台有着控制装置，记得去激活，另一边的高台则有补给品。



9. 往有铁塔的楼层走，再从另一个方向下来，可以看见一个升降平台，搭乘此平台往下就可到达刚才十字路口正前方那个坏掉的闸门后面。

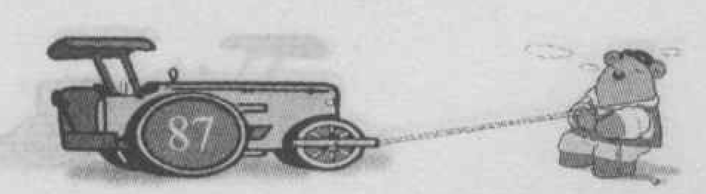
10. 前进不多久，又有一道打不开的闸门，而开关要绕路到后方才能到达。此时，派 Hark 往回走，其余三人在闸门前等待。控制 Hark 移动到铁塔倒下来的地方，再顺着一楼的边缘往后方走，会看到一个圆型平台，走上平台再顺着铁架直走，来到另一个高台区。

11. 通过铁架，但孤身一人的 Hark 太过危险，因此要先会合同伴，从往上的楼梯走，绕过正在起火的凹陷地区，再往左通过两个闸门就可以到达开关控制台了，按下开关，让在闸门前等待的三人通过。

12. 回到起火的凹陷地区右方，四周围有很多垃圾堆，好好收集补给品，全队再一起从那块凹陷地区右上方的楼梯往上走。

13. 让三人走上圆盘，一人留下来控制开关，利用圆盘将三人送至下方，再控制开关把圆盘送回去接最后一人。接下来，顺着路走又会遇到一样的两个圆盘，继续重复刚才的步骤即可。

14. 继续往前走一段路，又会看到另一个起火地区，解决掉这里的敌人后，往左下方走，下了楼



梯再顺着路往右走，最后会遇到三架飞行机器人，要小心它们的火箭攻击，干掉它们后，再往前走会出现一段过场动画，告知队伍必须将潜艇上的核子弹头毁掉。

15.前方不远会看到一个控制开关及一条悬在空中的大铁管，此时留下Hark来控制开关，将其余三人送上铁管，再激活开关，铁管就会被送到潜艇上。

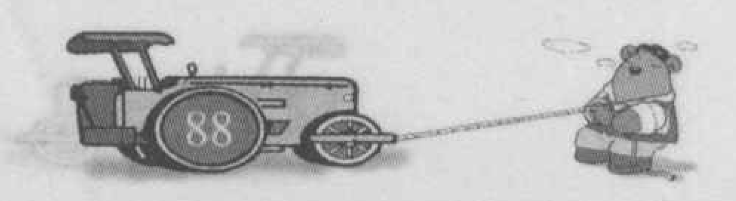
16.移动到潜艇的尾部后，你会看到五颗高耸的核子弹头，使用Elint的Interface Arm，将这些弹头一一摧毁，此关就完成了。

关卡九　SuperTanker

1. 这一关是构筑在一艘巨大的油轮上，主角一行人必须走到中央控制塔才算过关，先将起点附近的补给品都捡起来，准备好了后再出发。

2. 顺着惟一的路一直走，路上有相当多的敌人，最好的战法是埋设地雷，然后让速度最快的Hark将敌人引诱过来，抓准时间引爆地雷；再配合其他人射击油桶。要注意，上方有一个传送装置会不断生出敌人，而你所处的位置又打不到它，所以要尽快远离它的侦测范围。

3. 继续往前走，通过楼梯往下，可看到一个



红色的转舵，再直走又是一个，这是用来将底层积水退掉的开关，第三个在对面底部通路的尽头处。三个都激活后，底层的积水就会退去，玩家也可以继续往下走。

4．在底层有相当多的补给品，捡完后从惟一的闸门往另一边走。

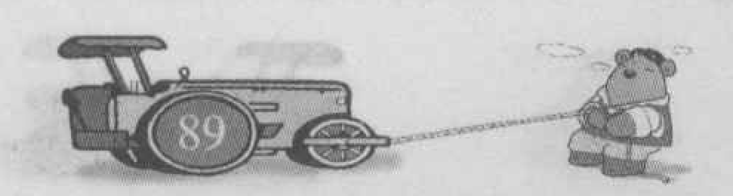
5．一走过来就看到一个传送装置，马上把它破坏掉。

6．此区域内有一些零星敌人，用火焰枪（Flame Thrower）给 Frend 装备上，四人密集的火力可以轻松干掉这些敌人。解决敌人后，别忘了仔细搜查此地大量的垃圾堆。

7．拿完补给品后，从惟一的楼梯往上走，绕了两圈后，从上方出口离开此区域，进到另一个满是货柜的区域。

8．此区域内的敌人对Plasma类武器的攻击防御力极高，建议使用Heavy Laser Rifle来对付这里及接下来的所有的敌人。

9．解决掉敌人后，从惟一的楼梯往上走，来到油轮的甲板区，一边检查地上的补给品，一边往船头方向移动。路上有零星的敌人，只要全体装备上雷射类武器，就算不利用四周的油桶，也能轻松通过。

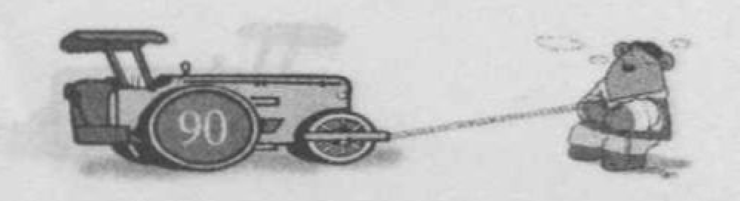


10. 绕过船头到油轮的另一侧甲板，继续直走会看到地面陷了一个洞，让其他三人先走楼梯，到下面一个特定的升降平台上等待，再以Hark控制平台上升即可。

11. 一行人会合后继续往前，走到船尾部分（注意路上也有补给品），再走上楼梯，来到油轮的上层甲板区域，这里的敌人一样用雷射武器解决。解决完敌人后再让Elint使用Interface Arm，把这里的箱子击破，拿取补给品。

12. 拿完补给品后，全队从楼梯往上走，直到看见最上方的中央控制塔，接着，便会出现过场动画，此关卡也告结束。

13. 一行人的主要对手Skaran在此首度登场，但他却嘲笑主角慢了一步，并放话说他已经快要拥有神的力量，然后就坐着由中央控制塔变形而成的飞空艇走掉了。主角发觉自己的行踪完全在Skaran的掌握中，命令Elint扫瞄队友，Elint发现队友身上加装有追踪器，必须要靠Neutron Synchrotron这个仪器，才能将队友身上的追踪器移除掉。此时，Maskelyn再度出现指示主角，于是，一行人便往Neutron Synchrotron的所在地前进。





关卡十 Industrial Complex

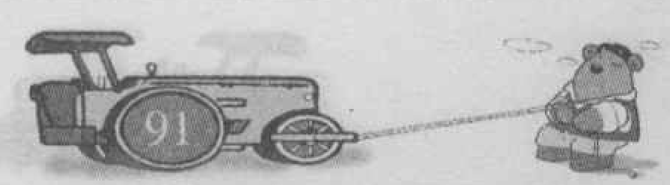
1. 一开始的所在地左右方各有一幢建筑，先进到左方的建筑内收集补给品，再进到右方的建筑内，将敌人清除掉，然后，按下发绿光的开关来激活发电机，如此，通往下一区域的闸门才会有作用。

2. 集合队友，通过闸门往前走，此时要非常小心，因为前方的敌军火力十分强大，而且还有两座炮塔，所以千万不能硬拼，最好的方法是：让Hark以外的三人安置在通过闸门后两边平房的转角处，然后让Hark往前埋设数个地雷，不过，千万别超过前方小天桥的距离，否则，会进到炮塔的射程内。最后，让Hark以Z字形的移动路线来诱敌，配合地雷及队友的火力来各个击破。剩下的两座炮塔可以让Frend使用Missile Launcher攻击，或让Gunlok使用E.P.W攻击。

3. 干掉这一群敌人后，会发现往前的道路被破坏了，只好往右方绕路前进，在巷道中会有零星的敌人，切记要使用Hark进行侦察并诱敌、其他人埋伏的模式来解决敌人。

4. 绕到前方后，发现路被雷射栅栏挡住了，想激活控制台，却显示出需要IFF Card的讯息。

5. 面对雷射栅栏往左方走，会看到一条通往



楼顶的路，上了楼顶后一直往右方走，最后，会看到一个控制台，下方则是另一道雷射栅栏。开启此控制台后，雷射栅栏就会消失，此时，必须再走原路回到下方，并往右走来到雷射栅栏消失之处。

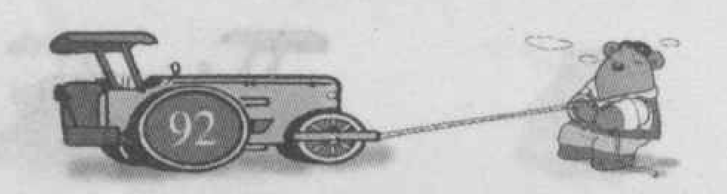
6．路上有许多补给品，玩家必须仔细找，因为有些东西是藏在天桥等建筑下的，玩家有时要改变视角才找得到。

7．通过雷射栅栏消失处后往右走，会看到一台巨型机器人被雷射围住，正好先修理这个动弹不得的机器人，干掉它会出现 IFF PassCard。

8．巨型机器人下方是一个高台，高台上有机器人守护着一个控制台。此控制台是用来解除雷射用的，将雷射解除后，捡起IFF PassCard即会出现一段过场动画；现在该是回到第一个雷射栅栏，使用IFF Card的时候了！

9．要特别小心的是，当解除雷射栅栏后，此区域下方会出现一堆敌人，因此，一旦把IFF Card拿到手，最好尽快离开此地。

10．全队回到第一个雷射栅栏，此时由于IFF Card 已拿到，所以，雷射门也应声消失。补充一点：此门的左方有一小块布满油桶的区域，这里有一些补给品，不过，当玩家在此区域上行走一段时间后，会突然出现一堆地雷机器人冲向玩家，一



不注意可能就会惨遭全灭的命运。最好是让Hark走进去引诱敌人出现，其他三人在有一段距离的地方等候；地雷机器人一出现，马上叫Hark离开，然后，其他人射击油桶把此区域夷为平地。

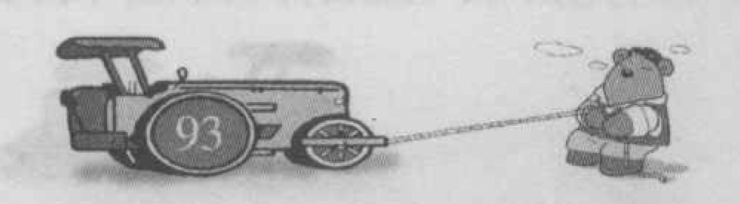
11．继续前进，可看见Neutron Synchrotron就在前方的低地中；不过，下方有一堆敌人和好几个传送装置，利用我方位于高处的优势，先顺着低地的边走一圈，将看得到的敌人和传送装置都给废了，再从左上方数个圆型高桶旁边走便可以通到低地。

12．走到Neutron Synchrotron旁，使用此仪器将四人身上的追踪器拆掉。方法是，一次移动一人到此仪器的正中央红色圆圈区即可。当四人身上的追踪器都拆掉后，此关卡也告结束。

13．Gunlok为求慎重，又叫Elint扫描了队友一次，确定四人身上的追踪器都已被拆除，才放心离开此地。虽然Gunlok已经有了核弹引爆装置，但却没有核子弹头（Nuclear Detonator），于是，一群人接着前往废弃场（Junkyard）碰运气，希望能找到核子弹头。

关卡十一　Junkyard

1．一开始，所在的地点周围有许多传送装置，



要趁它们开始生产机器人前赶紧毁掉，而万一你看到已经生产出大量机器人的传送装置，千万记住，此时要首先将产生器毁掉，然后再退后，将跟过来的机器人各个击破。

2. 清光了敌人后，开始仔细检查四周的补给品，不过，此关的补给品不容易看清楚，要用鼠标慢慢找。

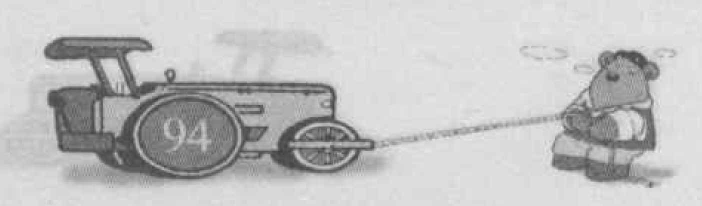
3. 接着，再往前来到一个居高临下的地点，正好对下面水沟中的敌人发动攻击。

4. 清光了下方的敌人后，从右方往下走到水沟中，往左走，离开水沟上到另一个区域。

5. 这个区域处处可见废弃物堆成的围墙，整个地方就像个小迷宫。在一些死角，散布着传送装置，由于它们会在稍后主角们走到围墙上时发动攻势，所以现在就毁了它们。

6. 这个小迷宫看起来好像没有出路，不过实际上是有的，而且要靠全队的合作才能找到。在最右上方的围墙旁，有一道斜坡可以上到围墙，先命令除了Hark以外的三人走上此斜坡，然后顺着围墙往上绕到左方，在一个起火的桶旁的围墙处等待；接着，让Hark从这个起火的桶上方那个小洞，通到一个可以看得到红色开关的地方。

7. 接着，命令Hark踩到红色开关上，起火桶



下方的堆高机就会开始动作，把车子堆高，其他三人就可以通过此处继续前进了。

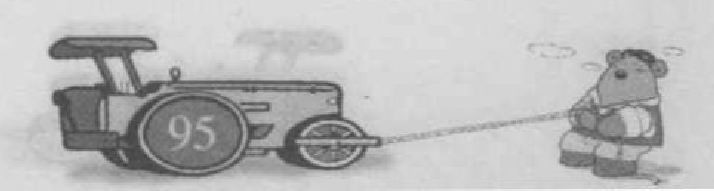
8. 由于Hark一旦离开红色开关，堆高机就会把车子放下，因此，命令刚才通过堆高机的三人往左走，回到底层，再往上方移动，会看到另一个红色开关，此开关一样是用来控制堆高机的，赶紧叫一个人踩上去，Hark就可以离开原地，然后跟上队伍了。

9. 接着，来到一个上方有三根管子的通路，注意，在这三根管子下方的空地埋有许多地雷，让Elint装上Interface Arm，然后慢慢接近地雷，直到玩家看得见若隐若现的绿色地雷为止，接着，攻击地雷便可将其拆除。因为有管子挡住的关系，记得要更换视角才能将道路上的地雷完全清除。

10. 通过地雷区后，就会看到Nuclear Detonator，把它拿起来，注意，在它后面可以看见一个绿色开关，这是用来打开左方的闸门用的，让Hark去按。（按下绿色开关前请先存盘！）

11. 按下开关后，闸门打开了，但Hark所在的平台却突然动了起来，原来，这是个陷阱！此时，只好再度展开抢救Hark的大作战。

12. 首先，命令Hark蹲下（按C），来避过这里的雷射攻击。接着，控制其他三人快速往左方闸



门移动，通过闸门后立刻往右上方走，可以看到通到对岸的桥。

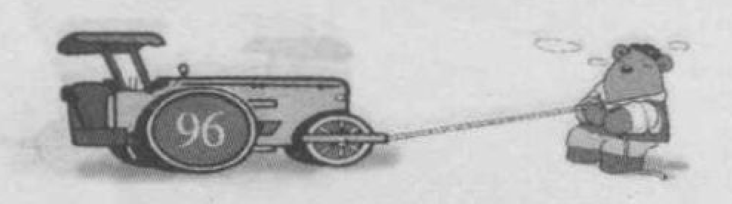
13. 一路上玩家所操控的主角等三人不但要应付众多的敌人、炮塔，更要和时间搏斗，所以，千万不能慌，必要时可按下暂停好好思考再继续，至于 Hark，则不会有太大的危险。

14. 三人过桥后，顺着右方继续往北走，走到没路时转向左方再往高地上走，再往左通过一道桥，干掉这里的一座炮塔后，再转向北，通过一道桥，过桥后看到左右各有一座炮塔，毁掉它们，然后再往北走至平地。

15. 再往北走一小段路，在这里玩家会看到运送 Hark 平台的轨道，两旁各有一座电子控制装置及雷射栅栏，先叫 Elint 使用 Interface Arm，将左方的雷射栅栏解除。然后让另一人到控制台将雷射枪关闭。

16. 因为轨道无法通行，所以让 Elint 和另一人往北走，注意，这里有两管大型雷射枪，碰到会受到严重损伤，小心控制 Elint 走最外围，绕到右方的电子控制装置区，以 Interface Arm 解除雷射栅栏，再清光里面的敌人，最后按下绿色控制台，关闭另一只雷射枪即可。

17. 接着，只要等 Hark 所搭的平台到达终点





即可过关。

关卡十二　City Wall

1. 从一开始的地方往前直走，不久就会遇到零星的一些敌人，以及从此关开始才有的雷射炮台。为了把受损减到最低，最好的方法是先用 Plasma Pistol 发射闪光弹（Plasma Flares）来照明前方的路，再命令队友装备上射程比雷射炮台更远的雷射类武器。

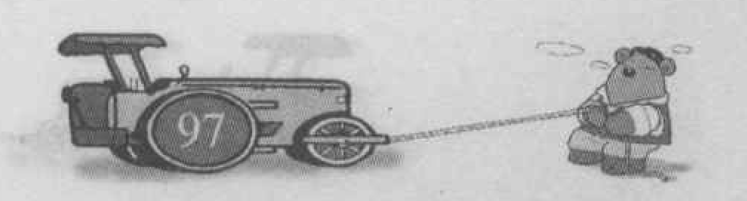
2. 再往前进，摧毁沿途的几个传送装置。

3. 走到没路时转向右，走到桥上时，发现前方的平台架构并不牢固，尤其是连接平台之间的桥更是脆弱。

4. 此时先别急着继续走，命令队伍先停下来，派 Hark 通过此桥再往左走，干掉两只敌人后，便会看到一个巨型的传送装置，赶快把它毁了。

5. 之后，叫 Hark 回来会合，全队往前方走到桥边，这时，敌军自爆部队如潮水般向队伍冲过来，马上使用 Missile Launcher 对桥射击，桥断之后，玩家便可以慢慢修理这些传送装置了。

6. 前方的桥已断，只剩左右可走，左方虽然是死路一条，不过，因为有很多补给品，更有数量稀少的EMP手榴弹和威力超强的Medium Missile，



所以，还是要走一趟，取得后再回到刚才炸桥的地方。

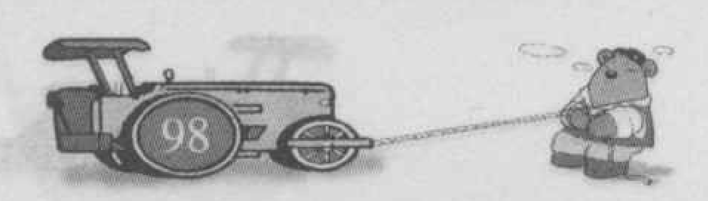
7. 接着往右走，一路上会经过几座连接平台之间的桥，在此，玩家最好先存盘，还要记住别使用 Missile Launcher，更绝对不要在桥上和敌人火力接触，否则，一旦桥受到伤害而被摧毁，正好位于桥上的队友也会立刻死亡。

8. 往右后再往上走，会看到右上方及左方两个通路，往左走，来到刚才满是传送装置的那个平台，再往左上走过桥到另一个平台，这里又有上方及下方两个通路，这次往下走。

9. 走没多久，会见到第一次以实体和我们相见的 Maskelyn，同时，也会出现一段过场动画。Maskelyn 告诉主角，必须以特制的雷射切割器（Laser Cutter）才能破坏下水道的入口，他也拿走了队伍得到的核子装置及弹头，并承诺会制造出一样可以对付 Skaran 的强力武器。

10. 继续往前走，走上平地后会发现前方有一座被雷射栅栏守护着的基地。此基地的中心正是雷射切割器（Laser Cutter）的所在地。

11. 先叫 Gunlok 站在雷射栅栏的前方一段距离，再派 Hark 站在他旁边，并对着基地内发射闪光弹。一旦闪光弹照出巨型传送装置的位置，马上



切换成Gunlok，并且对产生器发射E.P.W.将其摧毁。

12．接着使用Elint的Interface Arm来解除雷射栅栏，然后杀进去，打破最中间的箱子并捡起掉在地上的电射切割器即可。

13．再往基地里走，有两座雷射炮塔守护着几箱补给品，用远程的雷射武器把炮塔解决，补给品就到手了。

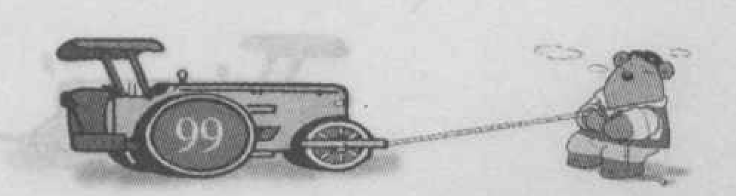
14．走出基地外，再解决掉旁边另外两座雷射炮塔，然后走下小斜坡，再往地图的最边上走，再走下一个斜坡到最下层。

15．接下来，顺着刚走下来的斜坡边缘，往此关卡一开始的方向走，走到最底会看到三根巨大的水管，和一只超大型机器人，如果此时Gunlok的HP还足够，就用E.P.W.快速解决它吧！干掉它之后，以鼠标点选最旁边的那根巨管（当然你也可以不理这只大型机器人，快速点选水管一样可过关），此关即告结束。

附注一：

游戏进行到此，接下来的路可谓步步惊险。为顺利杀到最后一关，下面几件事是玩家必须要知道的：

1．常存盘。





2. 多利用闪光弹（Flare）来照明前方的道路。

3. 保持冷静，别忘了可以按下空格键让时间暂停，思考清楚所要使用的战术后再继续。

4. 遇到大型敌人别硬拼，因为硬拼一样会损血，不如使用Gunlok的E.P.W.来对付，还可省下一堆弹药。

5. 量力而为，非必要的敌人就别赶尽杀绝，以免浪费弹药又白白损血。

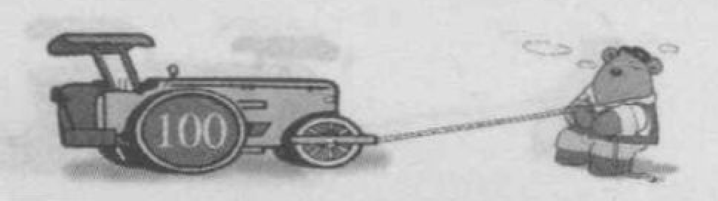
6. 尽可能别使用E—Pulsar这样的武器（因为对大多数的敌人效果不佳），把Energy Cell留给Elint使用Repair Arm替主角补血。

7. 对于常在前线跟敌人接触的Gunlok和Hark，记得要一直装备护盾。

8. 虽然地雷的缺点是装置所需时间太长，但绝对不能舍弃不用，一颗地雷有时就能省下一大堆的弹药。

9. 没有把握就别使用Nanofragmenter这样的武器，因为有时候，它只要一发就可以把整个画面上所有会动的东西都清光，包括你自己的队伍在内。

10. Frend的命中率比其他人实在是太差，如果边移动边射击更是惨不忍睹，所以，要让Frend在静止不动的情况下使用Missile Launcher，才能





达到远程攻击的绝佳效果。

关卡十三　Earth Power Amplifier

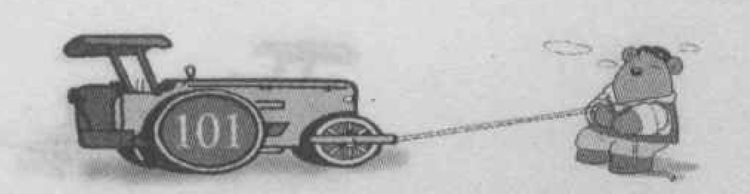
1. 一行人从下水道进到都市内，此关的目的就是找到并摧毁地球能量增幅器（Earth Power Amplifier）。

2. 从开始的地方往前走，看到一幢建筑物废墟中有着传送装置和几架不会动的机器人，把它们解决掉。

3. 出了废墟后会看到一条高架道路，先往上走，使用闪光弹对着前方发射，你会发现有一群敌人在下面，利用目前居高临下的优势。把看得到的敌人都歼灭掉。

4. 接着走下高架道路，靠着地图的最右边往前走，接着，对正前方发射闪光弹，你会突然发现这里已经有一堆敌人等着欢迎我们了，命令Frend先走到地图最右边，再往前走一点点，然后对雷射炮台发射火箭，大概只要用掉四、五发，就可以把这群敌人消灭。

5. 继续顺着地图最右边往前走，又会看到一堆敌人，可以往上走，绕过这些敌人（如果弹药太多的话，也可以用来练练准度），然后顺着路左转一直走，就会看到一座桥，走到接近桥中央的时候



停下来，对着桥的另一边发射闪光弹，会发现对面建筑物上有敌人埋伏，只要用雷射类武器就可以对付他们，然后再过桥往前走。

6. 右方又有两个传送装置，摧毁掉，左方的敌人可以不管，顺着地图最右方往前直走，走到没路后左转。

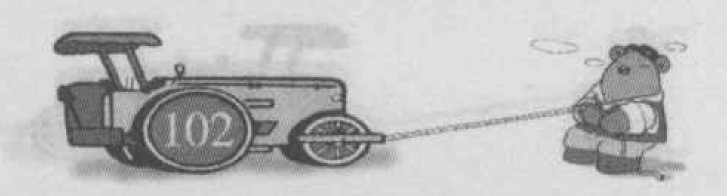
7. 左转过后没多久，会发现前方有一堆不动的机器人，不用管他们，从右方的小路走吧。

8. 走出巷子后请停步，因为前面有一个巨型雷射炮台，先用闪光弹照出它的位置，然后用Gunlok的E.P.W.一发解决它。

9. 解决它后先走进右边的建筑物，这里又有一群不动的机器人，不过，这次不能放着不管，在这里，必须要先用榴弹枪（40MM Grenade Launcher）将EMP手榴弹向这群敌人发射使其瘫痪，然后再用地雷慢慢炸。

10. 解决他们后，走上旁边的楼梯，会看到装有补给品的箱子，不过，在拿补给的时候，要小心旁边的敌人。

11. 回到刚才解决巨型雷射炮台的地方，然后继续往前走。没多久，你会看到一小段高架道路以及左方一个圆的超巨型建筑物，此建筑就是此关的目的地。不过，得先找到上去的楼梯，接下来你



必须顺着此圆型的建筑物边上走，直到找到楼梯。

12. 先别急，因为跨过此高架道路又有一座巨型炮台，同样使用闪光弹照出炮台位置，然后叫Gunlok从它的左下方射程外，以E.P.W.解决它。

13. 继续往前进，路被挡住了就绕路，记往圆型建筑的方向，不要被旁边众多的建筑物给迷惑了。路上会出现两三只大形的敌人，如果Gunlok的HP允许，用E.P.W.快速解决它们，不然就让Gunlok和Hark以连打带跑的方式来对付。

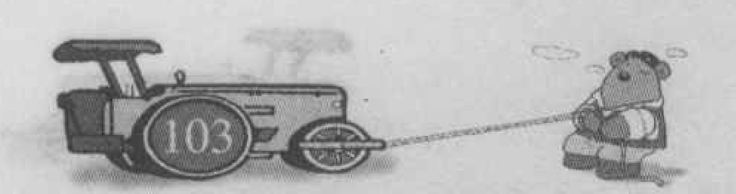
14. 绕过一幢大型建筑物，就会看到楼梯了，当队伍全部走到楼梯附近时，会出现一段过场动画。Maskelyn再度现形，告诉四人只要合作，就可以摧毁此建筑，意思就是要四人同时站在此建筑的四个控制台开关前面，此关即告结束。

关卡十四　City Ruins

1. 接着，前进到魔头Skaran的武装基地，根据Maskelyn的指示，主角一行人必须将此地的五座Gateway Nodes摧毁，才能阻止Skaran的野心！

2. 队伍开始是在一小段高架道路上，往前走到平地，这附近可能会有一只巨型机器人出没，看到了就干掉他，接着先转向左。

3. 没多久就看到一幢建筑物废墟，里面有六



只不动的机器人，先干掉他们。

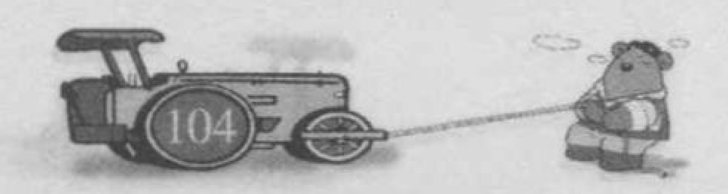
4．接下来要慢慢往前走，会看到一个由雷射栅栏保护的小基地，在基地内除了有大量的敌人和一只巨型机器人，更有雷射炮台守着门口，先在门口外面等待，利用Hark，尽量一次只引一个敌人出来，然后各个击破，当巨型机器人出现时，用Gunlok的E.P.W就可以了。

5．清掉巨型机器人后，叫一个装备雷射武器的队友走到路灯旁，但是不要超过路灯，另一个队友则向基地内发射闪光弹，等雷射炮台的位置出现后，用雷射武器解决它。

6．进到里面后要特别小心，左边又有一个雷射炮台，同样用雷射类武器在它的射程外解决它，然后往左推进，把这里的几只机器人也消灭掉。

7．接着会看到一堆电子控制装置，用Elint的Interface Arm把它们全解除，其中一个会开启上方的雷射栅栏，里面就是第一座Gateway Nodes，冲进去先把剩下的小兵都解决，但切记别用火箭，因为会连旁边的补给品一起打爆。

8．再来就是要毁掉这座Gateway Nodes，建议使用地雷来炸，而且最好用平常较不会用到的定时地雷（Timed Mine），针对它旁边那座大型的电子控制装置，因为只要电子控制装置爆了，Gateway



Nodes 也差不多了。

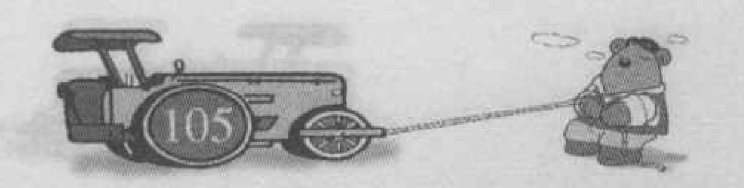
9．炸掉这座 Gateway Nodes 后，把补给品拿一拿，接着走原路回到游戏一开始的那高架道路下。再继续直走，直到遇见一座会生产飞行机器人的传送装置，毁掉它后再转往北走，不久会看到左边有一座高架道路，右边则是一座破了大洞的桥，从这座桥过去。

10．过了桥不久，就会看到第二座 Gateway Nodes，北边有两座炮台，在远距离用雷射武器干掉它们，然后照着刚才对付第一座 Gateway Nodes 的方法毁了第二座，接着走原路过桥回去。

11．先别走上高架道路，因为旁边就是第三座 Gateway，绕到高架道路的另一边就可看到，队伍可以从建筑的右边走进去。左边也有入口，但这里的敌人太多；如果可以，想办法尽量不要惊动这里的敌人。

12．用一样的方法毁了第三座Gateway Nodes，把旁边的补给品也拿齐了，再沿原路走回到高架道路的入口处，走上桥。

13．走上桥不久，会看到一个雷射栅栏，把它解除后，前面马上会出现两只巨型机器人向队伍走来，立刻用Gunlok射出两发E.P.W.（可以让主角在暂停的状态下对这两只巨人发射 E.P.W.，当开



始游戏时，你将看到两发 E.P.W.同时射出）。

14. 继续往前，当正前方没路了，而左右各有一条小路时，请走右方小路，然后，第四座Gateway Nodes就会出现在面前，绕到右后方解除雷射栅栏后，走进去，接下来依照前法毁了它，拿补给品。

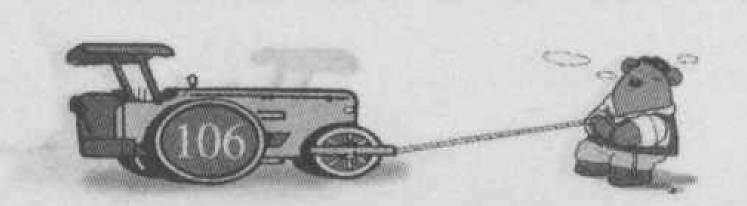
15. 走出此地后，从刚来的路走回高架道路上，这次从左方小路下来，下到平地后，会看到南方有一条大水沟，不用理水沟中的敌人，紧贴着水沟边往西方走，撞到建筑物后再贴着建筑物的墙往北，以避开右方三座炮台和一台巨型机器人。

16. 继续贴着建筑物墙壁走，转向西方后，第五座 Gateway Nodes 就在眼前了。

17. 注意，门口有两座雷射炮台，不宜硬拼，因此先快速跑过去，再从雷射炮台的射程外绕回来，走到建筑旁边天桥下的位置，然后再使用雷射武器或火箭远程攻击。

18. 以 Elint 的 Interface Arm 隔着墙解除雷射栅栏，进去将剩下的敌人清光，再用Interface Arm 解除中间的电子控制装置，Gateway Nodes 入口处便会打开。

19. 别急着毁掉 Gateway Nodes，先把旁边的补给品拿光，再打爆第五座，此关即告结束。





关卡十五 Skaran’s Stronghold

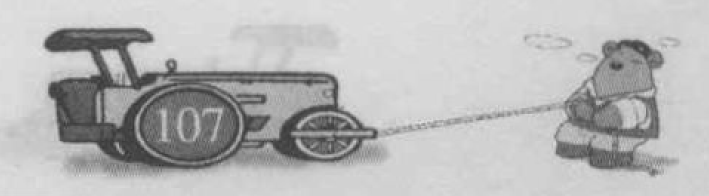
1. 终于来到Skaran的最后堡垒，这也是他把从地球吸来的力量转换成他本身力量的地方，Gunlok一行人必须赶在Skaran得到无限大的力量前杀了他，否则之前的所有努力都会化为泡影。此时，Maskelyn也出现了，并加入队伍，但因为Maskelyn无法装备护盾，也不能使用Self Repair Kit，只能用Flint的Repair Arm修复，所以要特别小心他的HP值。

2. 从开始的地方往左走，小心别太靠近雷射栅栏，直走到有一根柱子的地方，把柱子摧毁，毁掉后就会出现入口，不过要记得先用雷射武器从远处把两旁的炮台打掉。

3. 走进去后左转，走到第一个转角处时会出现警告讯息，告诉玩家前方的木桥只能允许一人通过，所以派速度最快的Hark走过去。

4. Hark一通过木桥，这座桥就会爆炸，让Hark走到前面，然后按下绿色控制台，底下会浮出平台，两边也会出现四座桥，现在，其他人也可以前进了。两个人走左边，两个人走右边，会合后再搭乘升降平台即可。

5. 所有人走到中间的六个圆盘处集合，这时，五人必须分成两队，最后再会合。建议让速度快的



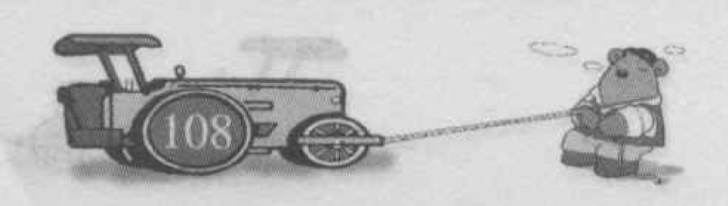
Gunlok 和 Hark 走右边，另三人走左边，这样会比较好操控。

6. 圆盘走到终点时，两个小队就必须分开，不过，两小队都必须先走到最边上去开启一个绿色控制台，才能走上楼梯，对付楼梯上的敌人可以尽量使用弹药，因为仓库里多的是补给品，但记得除了 Maskelyn 外，每人身上都要带着护盾和补血。

7. 准备好后，两队继续往北边走，来到熔岩区，在这里，两队的走法不同，分别叙述如下：

a. Gunlok 与 Hark：一开始走右边的两人最后搭升降平台往下，然后走到旁边的石块上，这里有一块会漂浮的岩块，等它漂浮过来后就走上去，然后随着石块移动到下方。离开漂浮石块，走上陆地再往下走，这里有几只巨型机器人和几座炮台，使用 Gunlok 的 E.P.W 解决机器人，再用雷射轰掉炮台。接着走到一块漂浮岩块，走上去随着石块移动到上方，再搭升降平台走到上层。接下来沿路一直往下方（也就是北方）走，让两人移动到圆盘上等其他人。

b. Elint、Frend 与 Maskelyn：一开始走左边的三人搭升降平台到底层后，从上方走，绕到左边，走上漂浮岩块移动到下方。接着，往下再往右走到靠近地图边的地方，再走上漂浮岩块，移动到上



方。走下岩块，搭旁边的升降平台回到上层，朝北方走，一直走到Gunlok与Hark所在的圆盘，全体会合。

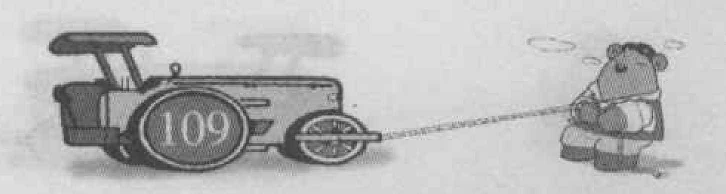
8．当五人都在圆盘上时，圆盘就会开始向上移动，最后到达Skaran所在地。所以，在这之前，请先替全队补血（最好是用Elint的Repair Arm），并每人都分配好护盾，当圆盘走到最上端时，会出现一段过场动画。

9．过场动画结束后，请立刻存盘，因为接下来必须在时限内开启五个绿色控制台，可能要多试几次才能成功。

10．最终一战正式展开，玩家不但要应付Skaran的攻击，还要在约2分钟的时限内激活五个控制台，而且每当激活一个绿色控制台，背后就会出现一台巨型机器人。

11．建议让速度最慢的Elint和Frend留在原地，其中一人去激活面前的控制台；速度中等的Gunlok和Maskelyn则分别跑去开邻近的左右两个控制台；最远的两个控制台就交给速度最快的Hark处理。

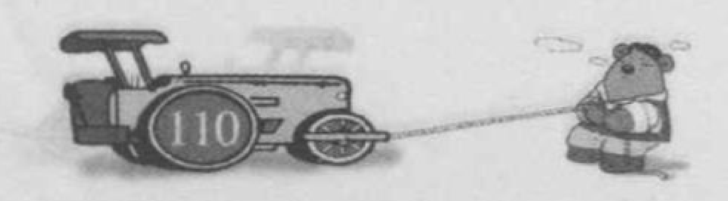
12．当巨型机器人出现时，一律用Gunlok的E.P.W来对付，如果距离太远，就跑起来让它追（尤其是没护盾的Maskelyn），而如果被Skaran或巨型



机器人击中，则使用护盾及补血即可。

13. 不过，最重要的还是时间的掌握，玩家要一直使用空格键，暂停时间以确定是不是每个人都有行动，没事做的队友就要叫他到往下的信道附近等待。

14. 五个控制台都被关闭时，所有的雷射栅栏也会关闭，这时，只要全队都走到中间的平台，此关即告结束。恭喜你！你已通过了钢铁战场的全部关卡！



黑与白 BLACK & WHITE

第一大陆

1. **任 务**: 用石头击落北方的石柱上的石头(支线任务，可以不完成它)。

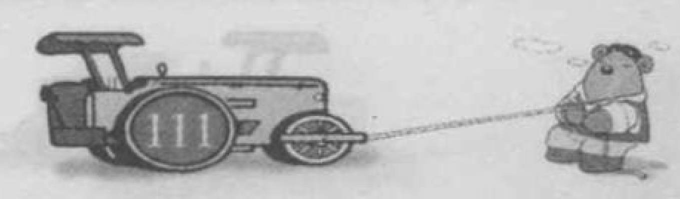
说 明: 这个任务主要是教会你投掷石头。用石头击中北方的石柱顶上的石头就行了。

任务报酬: 第一次击中后，会获得一个箱子，打开它，里面有一个玩具球。

完成任务12后，还获得另外一个玩具球。第二次打中后，会获得一个水魔法球，以后每次打中它都获得一个水魔法球。

2. 打开大门（主线任务)。

任 务: 找到三块打开大门必需的石头雕像，放在门后的墩子上，就会打开大门。第一块: 就在刚进游戏时的山谷出口处。第二块: 在村内一个女村民的房子内，帮她找回中毒的兄弟，她就会给你。她的兄弟就昏迷在房子西北方向的山谷靠近海边有蘑菇的树林处，把他抓回来放到女村民的房子面前，就获得了第二块。第三块: 这一块已经破碎了，需要雕刻家帮忙雕一个。而雕刻家要你帮他把旧采石场的一块石头运回来。石头就在刚才找到



中毒男人的地方的北方不远处。把石头交给雕刻家后，等一会儿他就给你雕好了。

任务报酬：完成任务后，就可以选择一个怪兽作你的宠物。只有三个怪兽可选（牛、猩猩、虎）。

3．宠物的驯养（主线任务）。

（1）学会抚摸宠物。用鼠标右键按住宠物轻轻地移动。

（2）喂宠物食物。用鼠标右键单击银卷轴，训兽人就会叫你给宠物喂食物。

（3）教训宠物，鼠标右键单击卷轴后，打它几下。

（4）给宠物系上绳子并走到寺庙西边的一棵树下。

（5）教宠物抓起一头牛。

（6）把宠物系在树上。

（7）介绍三种系宠物的不同的绳子。

4．三个水手（支线任务）。

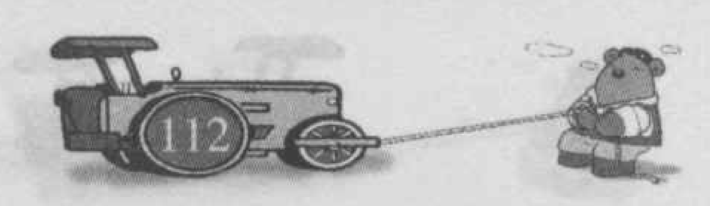
任务：三个水手想造一条大船出海，但是缺乏一些东西，就要靠你帮忙了。

（1）从你的仓库里拿出一大堆木头给他们。

（2）拿一大堆谷物给他们。

（3）需要两只动物。

任务报酬：完成后，水手就会出海，在海滩上



留下一个水魔法收集器。它能够自动收集能量，制作水魔法球。

5．救被淹的村民。

任务：在村子的海边，有一个女人在哭泣，她会求你救她被淹的丈夫和几个村民。

方法：这个任务要用宠物来救。按L键，给宠物系上绳子，用鼠标右键单击被淹的人，等宠物把人抓起来后，再单击岸边，宠物就会把人放到岸边。把所有的人救起后就完成任务了。

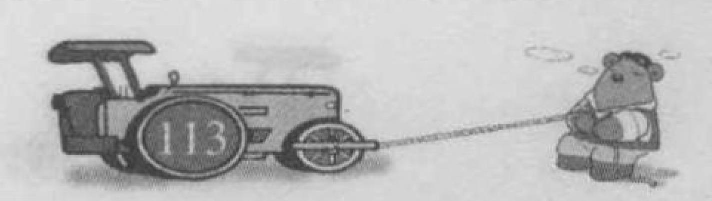
任务报酬：完成后在银卷轴的位置会出现一个力量魔法收集器。它可以暂时增强你宠物的力气。

6．大门的西边的一个村民丢失了羊群，要你找回来。第一只：在他自己的牧场；第二只：在雕刻家的石头间；第三只：在驯兽师走出来的大门；第四只：在牧场里的养猪户里面有一只羊；第五只：在山顶上；第六只：那个迷失的丈夫生病的地方；第七只：在渔场底端有一个唱歌石，那个唱歌石的附近；第八只：你练习丢石头的地方；第九只：刚开始的地方靠近沙滩上；第十只：也是你刚开始站在山腰的地方。

奖励：羊型神兽

7．山谷中的大怪物。（主线任务）

任务：在寺庙后面的山谷入口处，一个村民报



告说，在山谷内来了一个大怪物。到那里，发现是一个对你友善的怪物。如果你的宠物是牛的话，怪物是一个大山羊；你的宠物是一个猩猩的话，怪物就是一个猿猴；是老虎的话，怪物则是一头狮子。只要你把你的宠物带到它的面前就完成了任务。

8．制造粮食给北方山谷后的村民，使他们信仰你。（主线任务）

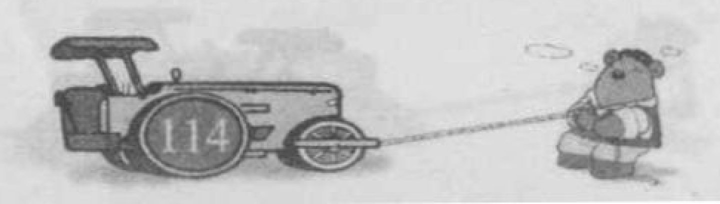
任 务：完成了任务7，跟随着大怪物通过山谷来到北方的的小村。这个村里的居民缺乏粮食，怪物教你利用食物魔法球制造食物给村民，提高村民对你的信仰，最终，使这个村的的村民完全信仰你。

说 明：这个任务是一个教程，不用宠物跟来也可以完成。不过，最好还是带来。由于游戏中的宠物颇具智能，能够不断跟你学习新的东西。你想要它学习魔法的话，就必须经常在它面前施展，它就慢慢学会。所以，你想要你的宠物能够做更多的工作，就经常在它面前做你想要它做的事。

9．解救被关起来的孩子。（支线任务）

任 务：村里的一个妇女向你求救，有孩子被一个陌生人拐走关起来了。

方 法：那个陌生人就藏在这间房子后面的树林里，要利用你的宠物，从背后拐过来才能抓住他。



他一见你的宠物就跑，抓住他后不要怜悯，一放下他会马上逃跑，并会嘲笑你的宠物跑不过他。把绳子绑在他身上，他就不会动了。

任务报酬：抓到并把犯人处死，得到“雷电神座”，或送犯人回家，小孩释放，得“治愈神座”。

10．会发出音乐的石头。

在第二个村民点的北方海边，有一个石头排列的阵型，每块石头都可以发出一个音符。现在，只剩下1、2、6三块石头，要你把所有的石头找到，并按照音符1、2、3、4、5、6、7、i的顺序排好。

（1）3音的石头在找到中毒男人的树林里。

（2）4音的石头在村子东面的山腰上。

（3）5音的石头在大门东边的墓地后边。

（4）7音的石头在石阵附近东南方向的山边。

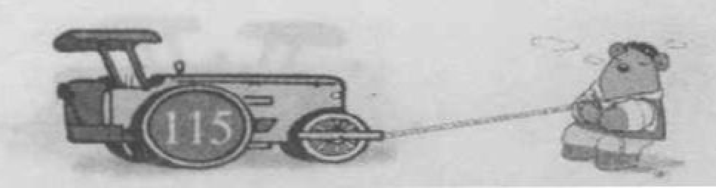
（5）i音的石头在给雕刻家找到石头的旧采石场里。

任务报酬：完成后，在石阵中间出现一个食物魔法收集器。

11．大怪物训练宠物打斗。（主线任务）

位置：在有猴子图案的大山谷内，带你的宠物到那里，那个大怪物就会教你如何进行怪兽的单挑。

12．图案山谷西面的食人怪。

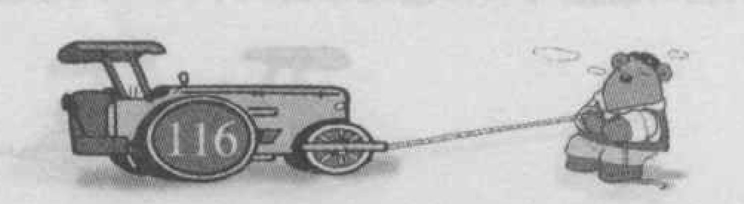


在图案山谷的西面，有一个饥饿的怪物，给他一些食物，他吃了以后就会睡着，在它身后的一个小屋前。出现一个箱子，里面是一个玩具球。

13. 自大的人。

在大门东面山谷出口左边有一间房子，里面住着一个狂妄自大的猎人，夸口说，没有他害怕的野兽。把宠物带到他的跟前，居然被他看不起。用宠物征服他。换上使宠物生气的Aggression项圈，宠物发起脾气，把他的房子踢倒。这下他害怕了，献出一个箱子，箱子里面是一个水魔法球！打开箱子看的时候，他居然跑到村子里放火烧了仓库。赶忙救火，救完火，再找他，他却不见了。另外，若是你的神兽够大！他会膜拜你的神兽，赠送水神力座并告知你萤火虫在晚上会幻化成神力球。

14. 这是本关最后的任务了，带宠物到有图案的大山谷，那头大怪物正在那里等着你，他说有事要告诉你，然后跟他来到山顶，讲了没几句，被一个声音阻止了，如果继续讲，会被闪电击死。回到村里，风雨大作，电闪雷鸣，村子被破坏得一塌糊涂。最后，出现一个传送口。进入传送口，本关就结束了，进入第二大陆。



第二大陆

1. 蘑菇圈圈：

村人说，有一种神奇的力量，但需要以下这些物品。

(1) 狼一只(在村的海滩旁边)

(2) 神兽的粪(至少五粒)

(3) 燃烧物(树木或是石头)

(4) 火球神力(待会儿要用)

(5) 物理或心灵防

方 法：

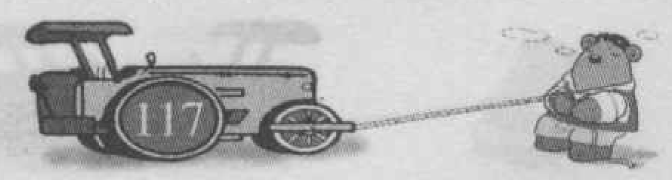
将狼及粪便放在蘑菇里面，之后用火球术把燃烧物烧着，再放到里面，之后，立刻使用防御术圈着蘑菇。结束后，可得“斑马神兽”。

2. 中毒事件：

全村的人都因不明原因倒下，村人希望你能帮助他们。首先，将仓库里的绿色粮食全部清掉，然后使用治愈术治疗村人，治疗到一定比例以上时，此任务才算结束。得“雷电术神力座”。

3. 小孩失踪案：

一位母亲担心自己的孩子去海边玩水很危险，所以希望你能把他带回来。小孩子在此村庄附近小山丘后方的海里玩水（有一座船坞）。跟第一大关一样，派你的神兽过来，把小孩捡起来到岸边，



等小孩都回到村庄后，任务结束。小心别让你的神兽把小孩吃了！

4. 神殿迁移：

此事件在大陆的正中央，有一个湖，湖旁边有一座神殿，村人向你反映，湖水泛滥得很严重，要求你迁移神殿。神殿一共分成四块，移动的规则可在旁边的说明板上看到。把神殿迁移到离湖边最远的柱子上，此任务就完成。结束后，神殿会持续地使用加强治疗术，治愈附近的生物。

5. 狠心的爸爸：

有一位父亲要将自己的儿子献给您。

分善恶解法：

（1）直接把小孩丢进祭坛。

（2）抓几只动物来代替。

接下来就由你决定。

6. 村民反叛：

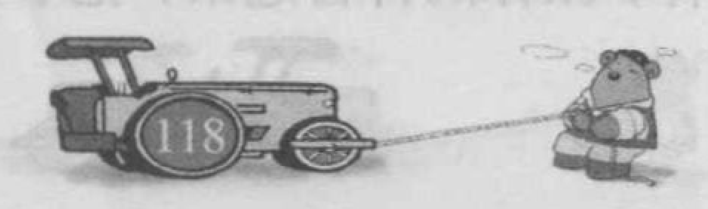
村民背着你去膜拜其他的雕像！用火球术使树木和石头烧起来，然后丢在神像旁边.，烧掉雕像！

奖赏： 加强火球术。

7. 奴隶贩子：

他们会跟你要野兽，抓狼丢进指定的栅栏里，在抓第三只给他们时，他们却不要了……

你抓起之前抓给他们的那两只狼(他们会警告



你，小心别超过第三次），然后再丢两只狼到栅栏里去，村人全部释放。得到“群兽神力”神力座。

8. 音乐石：

先弹前奏(由左数向右):1,1,8,8,9,9,8,6,6,5,5,3,3,1，完成后，石会变形，接着弹 2,3,2,1,2,3,4,5 之后天会下大雪，再弹 2,2,2,2,5,4,4,2,2,1,2,5,5,5,5，之后再放死了的人在石阵内,死了的人可以复活(可再用)。

9. 富农的牛：

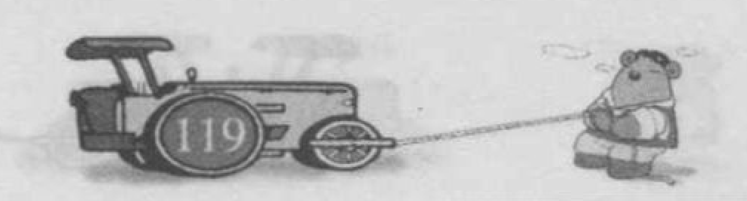
有一位富农的牛群被一群小朋友偷走了 希望你去教训他们并救回牛群。帮他救牛的同时，把农夫抓起来，往旁边山谷一丢，得“加强雷电术”。另外，将小孩全部丢到海里面也可以。

第三大陆

此关整体来说是在考验人的耐性，神兽一开始会被抓走。

1. 瑜珈老人

此任务没什么秘诀，主要是在路上要小心，老头儿会回头两次（会在蘑菇地点回头）。回头的时候，要小心离开他的视线，切记！画面不能离开老人，否则他会乘你不注意而逃跑。完成跟踪后，老人会跟你交换以下条件。（1）当村民被烧的时候，



老头子会送两颗水魔法。(2) 当狼群攻击时，老头子会自动解决几只。

2. 九颗树之谜 :

结束，得怪兽飞翔神力。

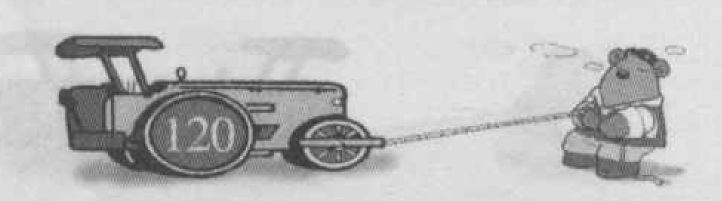
3. 解救神兽：

封印神兽的三座石柱分别为大陆上的三个村庄，只要摧毁或是占领这三大村庄，神兽就会被释放，但是小心在你感化村庄成功的时候，利斯会让一群村民烧起来，并往你的村庄跑去，如果在这之前有瑜珈老人赠送的两颗水魔法，赶快把他们身上的火给浇灭，千万不能让他们跑到村庄内，不然，村庄又会被利斯收回。还有，利斯会派狼群来你的村庄，这次要在它们到村庄之前就把他们全部解决。瑜珈老人会帮你减少狼的数目，剩余的就用火球或是雷电解决。

(可以对着狼群附近的森林放火，狼群通过时，就会自己烧起来。)

4. 返老还童：

关于返老还童的任务，丢三个成人的村民给女人，她会说她已经昏头了，此时，再丢一个很小很小的小孩给她(最好到托儿所附近找找，要超级小不点)，她的房子就会爆掉，她说她不小心制造出了怪物。得到怪物：猩猩。



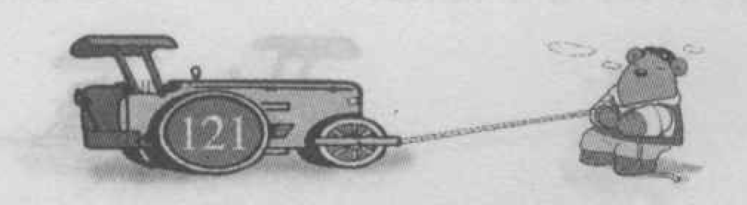
第四大陆：真正的难关

1. 守护石之谜：

守护石总共有三颗，分别是“火球、雷电、教义”，刚开始时，火球会不停地从天而降，骚扰你的村庄，要尽速盖完所有设施，然后，派一部分村民到祭坛储存法力。这期间，派神兽到附近攻下日本村庄。之后，赶快解旁边有防护罩的滚动条。只要照着计算机敲钟的顺序模仿即可。（在这期间，要注意火球是否靠近你的村庄，用心灵罩挡一下）解完钟塔之谜后，得到第一颗守护石，天上也不再掉火球。接下来，派你的神兽到地图左方有食人怪守住的地方，只要打败他，就可得到第二颗守护石，天空终于不打雷了，视线变清楚。第三颗守护石就要等你的法力范围到达“骷卢村”，用普通方法无法感化村民，要把村庄后方山坡上两根“骷卢柱”同时拉到顶点。派你的神兽拉其中一根，它拉的同时，你先把另一根拉到最顶点，但不要放，等它拉到顶后，马上放开。接下来，村民会感谢你，并告知教义的所在处，赶快派神兽去拿。

2. 海龟：

有一位男孩说他想把鱼群都赶进指定的圈圈里，希望你能帮忙。用鼠标左键点水面，让鱼都跑



进圈圈里后，男孩会赠送你海龟神兽。

3. 护送亲人：

一路上，护送一位女人前往村庄治疗她的亲人。要注意，路上会有狼群和食人怪的侵袭。

在女人到达狼群区的时候，要尽速把狼清干净。那只食人怪说，羊群的声音把他吵醒了，所以，赶快将附近的羊全部赶走……当女人赶到村庄时，他亲人得救。

4. 迷宫：

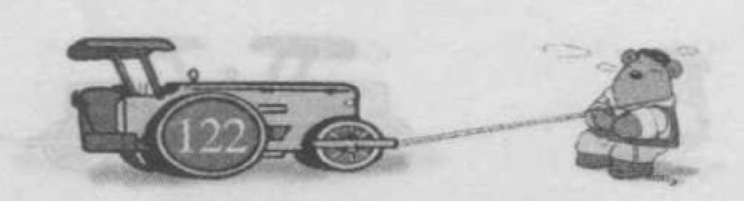
多试几次就可以了。

第五大陆：最后的大关

1. 雷梅西斯的诅咒：

这个诅咒共分成三种诅咒型态：腐化、缩小、叛逆。这三种诅咒源头在雷梅西斯所占领三个村庄里的世界奇观。刚开始，要设法积极地加大神力范围，以便占领那三个村庄。在这期间，你的神兽会腐化得很厉害，但是不用担心，等占领完三个村庄后，会有一位村民帮你恢复神兽。正要对第三个世界奇观下手时，此村庄的守护石会出现一道心灵罩，让你没办法感化，只能把这些石头通通丢到远处。

2. 盲眼狼迷宫：



这个迷宫只要多试几次即可成功。得到奖励：神兽“狮子”。

3. 臭气熏天：

有一个村庄的村民说：附近森林里有一股不知名的臭气，要你去解决。前往他所指向的森林，仔细查看，会发现森林里有粪便，把所有粪便清光即可。

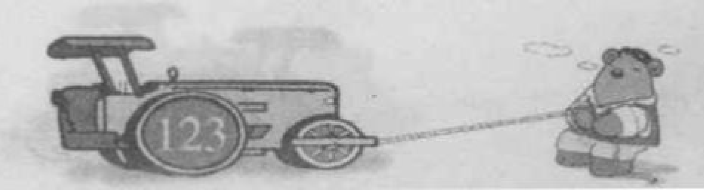
奖励：神兽“棕熊”。

4. 魔法龙：

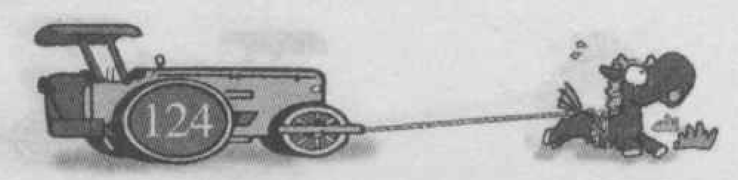
在一个洞穴附近，会发现一群蒙面战士，准备进去屠杀魔法龙，但他们已经身疲力尽。帮他们施个治愈术吧，战士们感谢完后就进洞穴里了。这时，沿着洞穴上方的山找“喷气孔”(会发现有战斗的声音从喷气孔出来)，经过一个个喷气孔后，会发现山洞的出口。这时，战士们会出来，赠送“怪兽飞翔”神力座。

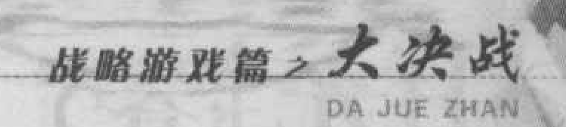
5. 我的分身？

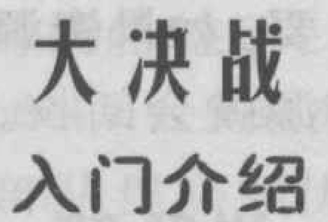
占领完雷梅西斯最后的一个村庄后，他会使出最后手段“创造神兽分身”。如果你的神兽是善良猩猩的话，分身就是邪恶猩猩。要跟他进行决战，战赢了他才能继续前进。但每次对方的HP只要一降到一半以下，就会马上施展治愈术，所以，这是场恶战，对方总共会放4—5次治愈术。接下来就



不会再补血了，趁机打败他。



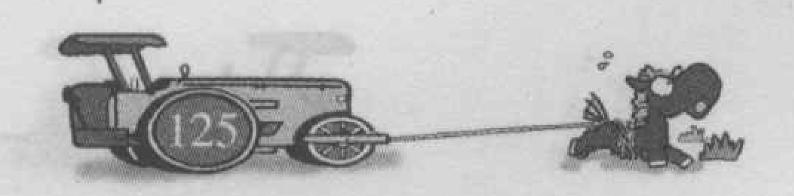




大决战
入门介绍

游戏系统与《帝国时代》非常相似，但仍有不少不同的地方。在发展初期，以高句丽为例，玩家只有一座类似市镇中心的议会厅、一个农民、一个黄牛农民以及资源稻米、木材各500（在多人游戏模式中，其他种族的发展也大致如此），想要发展，就必须取得稻米以及木材这两种发展资源，所以，先寻找到离自己最近的农田是游戏里最重要的事情，在农田附近建造市集的城镇，接着，开始生产农民来采米砍木。建议优先建造市镇中心及军营为基础发展，想要快速发展，初期必须要有两座议会厅，一座用来生产农民及黄牛农民，另一座负责开发相关科技，快速提升各种资源的获取量，军营则可以生产初期的防守兵力，由于生产初期兵力不会耗费木材，所以可多些人去开采稻米，等到可以生产开采更快的黄牛农民时，再来调度农民去建造其他建筑物。

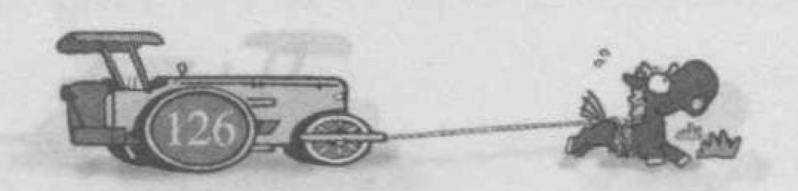
游戏中非常重视防守，只要有好的防御工事，想进攻的敌方就会非常吃力，生产完基本的防守



兵力后，开发新的科技兵种是很重要的，建筑城墙和瞭望台则更为重要。如果资源不足，可将不太需要的建筑拆除，资源就会回收。

进阶篇

种族发展到一定的科技水平后，开始集结各种大部队出征。游戏中可分为步兵、弓兵、骑兵、僧兵、铁制兵种及特殊兵种等兵种，各种族还各自拥有一些不同之处，所以就要善于取长补短。箭矢种类可让人自由选择，切换使用，毒箭杀人型兵种超强，火箭专克重兵器，弓兵固守阵地，箭矢切换使用得好，进可攻退可守，非常恐怖，惟一缺点是耗费超多资源购买箭矢。步兵和骑兵在近距离战上有不错的表现，组织好能发挥其最大效益，因为弓箭对部队的伤害实在太大，搭配弓兵或僧兵援护，是不错的选择。僧兵可恢复本军体力，又可参与攻击援护，是一定要生产的兵种。铁制兵种及特殊兵种，为最强的兵种，但必须发展出高阶建筑物方可发展，而且消耗大量的资源。他们没有太快速的行动力，若用以拆除对手建筑物和防御阵地，可谓最为划算的选择。影响战争的另一重要因素，即，每个兵种都有类似的将领，拥有更高的攻击、防御力，以及特殊攻击和激励部队的功能，还有可提升



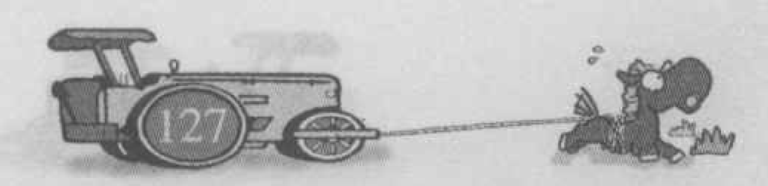
等级的要素，而且还不太需要花费资源。

知道了所有兵种的特性后，就要开始编制部队，准备出征。以ctrl+1 － 9来分编部队，行动力及攻击距离是分编部队里必须优先考虑的，每只部队尽量分配一位领军，能发挥更大的效果，以单骑兵当做先锋队，熟悉敌方阵地，设定好攻击发起线，慢慢推进，利用各个部队的特性来进攻。“百济”是游戏中各类型态兵种最齐全的种族，虽没有一种特别强力的兵种，但分工分得颇为仔细，有专克步兵的、专克骑兵的、专拆建筑物的等，只要调度得当，几乎战无不胜。若能建筑够完整的城池，并且将火箭、毒箭研发完成，则为最平均的种族。不过，多种类兵种的组合，造成非常大的资源耗损，加上城池都是需要花钱购买的，以箭矢为武器，又是一笔庞大的开销。所以，在开始的初期阶段，会出现什么都缺的困窘，在什么都要生产的情况下，会拖慢快速发展的时间，想要迅速出兵会非常困难，加上多重部队的调动，所以，只有对于玩到非常熟练的玩家，百济才是最佳的选择。

第一部　百济　猛虎乍醒

第一章　都邵城战役

过关条件：太子前往都邵城，太子不能死亡；

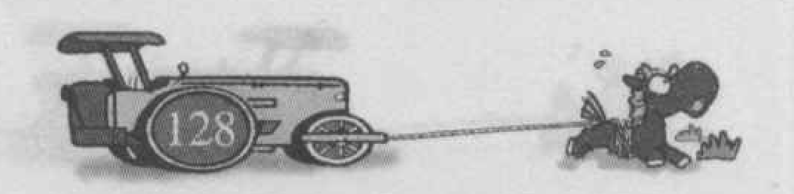


歼灭敌军，太子与慕罗勤子将军不能死亡。

攻略索引：一开始是操纵位于9点钟方向王子所率领的小型部队，往6点钟方向的都邵城前进，途中会遇到简单的阻挡，可以轻松通过，但最好不要让随身的两个博士阵亡，以便到达都邵城时，可以帮部队恢复体力，到达都邵城会见慕罗勤子将军后，就可开始收集资源，由于并无太多资源可以取得，最好不要生产黄牛农民，以4到6名的农民进行采集即可，全力生产枪兵以及弓箭兵，以都邵城为暂时的根据地。此时，城上方陆续出现敌方的小部队攻击，以弓箭兵坚守城内援护，枪兵做辅助，敌方就会难以攻入，也不会造成自己太大的损伤，等弓兵、枪兵生产充足，并将所有箭矢科技学完后，购买大约200支双箭，毒箭、火箭各100支，然后准备进攻。进攻时，不要让博士参与战斗，只需在后防做补给即可，免得太子与慕罗勤子将军因损伤过重而阵亡，弓兵以切换双、毒箭来攻击敌方，往前推进，到达对方阵营，激励士气后，就可发动攻击，毁灭所有攻击部队，弓兵以火箭攻击建筑物，摧毁完对方阵地，就算通过关卡。

第二章　枷椰七国

过关条件：占领铁矿(所有英雄不能死亡)；歼



灭敌军。

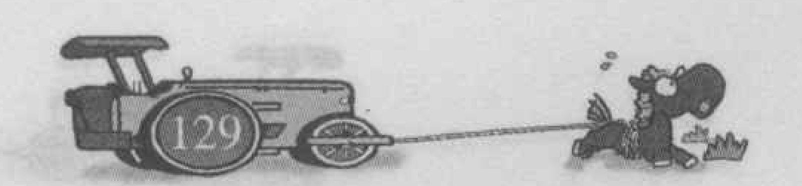
攻略索引: 超级多的资源可以说是此关卡最让人喜爱的地方，玩家可安心开发，不会有太多的部队对你展开攻击。一开始的位置还是在9点钟的方向，不要先生产部队，专心将所有科技开发完成(尤其是改良犁具)，开发完八成以上的科技后，生产枪、弓及骑兵！都完成之后，以太子带领弓兵、慕罗勤子带领枪兵、慕高海带领骑兵进攻，两名博士以后防辅助为主，防止英雄受伤过重而阵亡，依序总共要攻击12、9、3点钟方向的三个敌阵地，以弓兵对部队，枪兵对建筑的方式进攻，骑兵则依战场状况，随时调动支持，攻下一处阵地时，将博士推进做补给。注意敌方的箭塔建筑物攻击，最好先摧毁箭塔，将所有敌方阵地摧毁之后，就可通过此一关。

第二部　高句丽　流金大陆

第一章　石玄城战役

过关条件: 与葛露将军会面(广开土大王不能死亡)；歼灭敌军(广开土大王不能死亡)。

攻略索引: 此关卡一开始，玩家会操纵位于9点钟方向，由广开土大王所率领的小部队，先前往

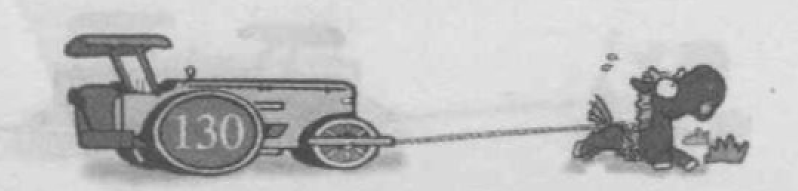


12点钟方向的石玄城与葛露将军会面，途中会遭到几名枪兵的阻挡，并不难通过。到达石玄城之后，会开始有敌方的部队不断地进攻，取得资源及建立防御工事可说非常重要，建议玩家将上方的城墙封死，并于右方城墙多建设几座相连的瞭望台，这时敌方就无法对本阵作出任何的威胁，再来专心发展军事。以生产武士及开马武士的攻击部队为主体，将可以开发的骑兵科技开发完成之后，就可以准备进攻了。在此，劝玩家将广开土大王留守本镇，因为玩家此时并不能生产恢复体力的道士，只要广开土大王阵亡，就算战败。最好以开马武士为一组，葛露将军带领武士来做攻击，敌方的阵地分别依序位于6、3点钟的方向，由于资源颇多，只要使用人海战术就可以轻松攻下敌方的阵地，只需注意按照先摧毁箭塔，再攻击部队、建筑物的顺序进攻即可。高句丽的骑兵是游戏中移动速度最快的部队，利用追击与游击的战术，就可将敌方阵营完全摧毁，即可通过此一关卡。

第二章　冠美城战役

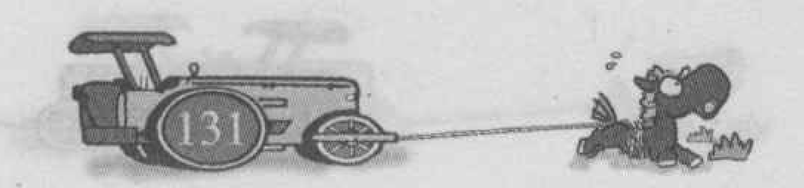
过关条件：援兵到来前，挡住敌军(葛露和道林不能死亡)；歼灭敌军。

攻略索引：此关是让玩家熟悉防守的最佳示



范，玩家一开始镇守于3点钟方向的冠美城中，初期不要生产任何的武士，以大量生产道士及开马武士为主，军事科技则只需先开发出治疗术即可，不但可以减少伤亡，对于攻击也有颇大助益，在广开土大王的援军到达前，大约会发生三次左右的敌方攻击，最好快速在右方城门附近建造出6座瞭望台，以守住右方的城门为第一要务，道士及开马武士为主的小部队来进行防御即可。如果发展得够快，发展闪电术的科技，让道林做后方辅助攻击，则可事倍功半。等广开土大王的援军到达后，再生产武士的部队，所有的英雄也可以加入战局战斗，因为这时英雄阵亡将不会发生战败的局面，此时，稻米的资源也差不多消耗殆尽，往6点钟方向前进，会发现还有一座农田可以开采。此时，由道林带领道士、葛露带领武士、广开土大王带领开马武士，再来对位于12点钟方向位置的敌阵地进行反击。敌阵地有大量的部队进行防守，尽量减少本军的伤亡，因为你的资源已所剩不多，分段落式地慢慢推进即可，努力摧毁敌方兵力，你才可以通过此一困难的关卡。

新罗是游戏中最擅防守的种族！拥有最强大的重装兵种，让你攻城掠地更为轻松，加上最强大的



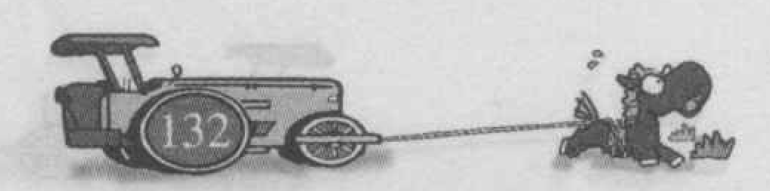
僧兵，最快速的恢复法力，让你防御阵地更为容易，只要生产出足够的僧兵和重装兵部队，加上防守的楼台，只要将火箭、毒箭研发完成来辅助防守，大军集结完成后再冲出去进攻，敌方想要攻进来，会遭受重创。不过有初期非常难以防守的缺点，虽说后期非常节省资源，但初期没有好用的兵种，加上开发、生产大量的重装兵种及僧兵非常消耗资源，无法迅速出兵，只能先固守阵地，如果遇上快速进攻的种族，又先被对方发现，很可能会遭到失败。必须坚持到后期建筑物的建造完成，生产有力的兵种坚守到最后一刻，才能发挥出新罗的最强力量。

第三部　新罗英雄流芳

第一章　救出太子

过关条件：找到太子，金庾信不能死亡；歼灭敌军，太子与金庾信不能死亡.

攻略索引：玩家一开始，是操纵位于9点钟方向的阵营，往12点钟方向前进，与王子会合，先发展、储存资源，生产大量的兵力，步兵和弓兵是你可以先行生产的，加上敌方不会主动攻击阵地，可以非常安心地先行集结部队，注意最好不要让僧侣阵亡，以4到6名的农民进行采集即可。充足

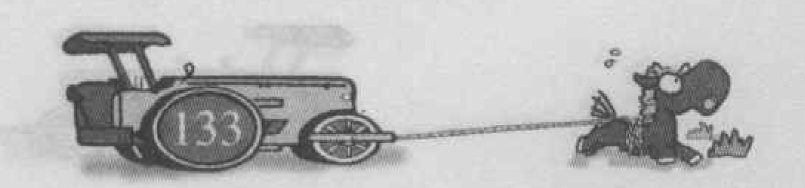


的资源，让你可以生产超多的部队，甚至太子、金庾信不用出动就可战无不胜。集结完兵力，以长枪兵和弓兵为主出征，天存可带领长枪兵的部队前进，先往12点钟方向前进与太子会合，会陆续出现敌方的小部队攻击，以弓兵切换双、毒箭来歼灭部队，长枪兵做辅助，消灭部队之后，再来拆除建筑物，但要先购买大约双箭200支，毒、火箭各200支，否则会很吃力。进攻时，最好不要让僧侣参与战斗，只需在后防做补给即可。跟太子会合之后，再依序往3、6点钟的敌方阵地推进，到达对方阵营时，激励士气后，先以长枪兵摧毁箭塔，再出动弓兵摧毁敌方防守部队，最后再来攻击建筑物，毁灭对方两个阵地，就算通过关卡。

第二章　亲卫队

过关条件: 护送太子安全抵达锦城；太子、千存、官仓不能死亡；

攻略索引: 一开始，太子和千存会跟弓兵、长枪兵、僧侣和亲卫队员的小部队在9点钟的位置，最好先以攻击距离来做分编，弓兵、僧侣和亲卫队员一组，长枪兵一组，给太子和千存分别带领。要前往6点钟的锦城，必须绕路经由12、3点钟方向才能到达，千万不要让僧侣全数阵亡，以防止英雄



受伤过重而阵亡，在到达12点钟方向时，官仓会带领小部队的亲卫队员加入，对前进有很大的帮助。再分出一只骑马部队，随时调动支持，在继续往前推进、攻下一处小部队后，进行补给，做下一波的进攻前进。注意太子、千存、官仓的体力，遇到战斗时，随时激励自己的部队，减低己方部队伤害。到达锦城后，就算通过关卡。

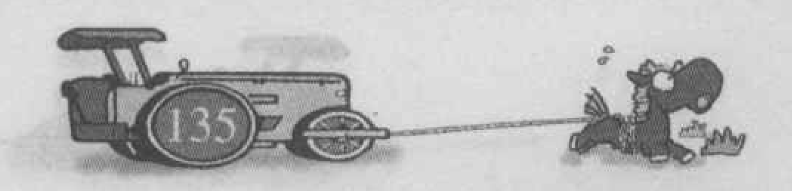
高丽是游戏中攻击与防守行动速度最快的种族，在初期刚发展经济时需要使用步兵，后期兵力几乎都是以骑马为主，可以发展铁剑的科技，提供几乎全能的战车兵，不但移动速度快，而且对任何敌人或建筑物都拥有不错的破坏能力，而且战车兵不算机械兵种，不需花时间自行修复，可以靠道士来恢复体力，如果能用最短的时间，大量生产该兵种，不但进攻所向披靡，也可迅速赶回本阵防守。不过，也因为战车兵太过全能，也就是所有能力都不是最强，如果遇到强力的攻击部队，全军覆没的惨剧有可能发生，所以，更早地准备好武装，进行攻击，将是决定胜负的关键；防守的瞭望台，并不需要花费大量的箭矢，而且还有不错的防守能力。

第四部　高丽　建国

第一章　攻陷锦城

过关条件: 与在南方的援兵会合；攻下北边的金城（王建不能死亡）。

攻略索引: 一开始，玩家会操纵位于9点钟方向、由王建所率领的船队，先前往6点钟方向的自方阵营与部队会合，途中会在海上遭到许多箭塔的阻挡，以将军船攻击掩护运输船，往右下方前进即可，到达南方的援兵处，开始有敌方的小部队进攻，先建造此处的防御工事，增加二三座箭塔就可守住，接着开始取得资源，以生产道士、战车兵及菱角弩炮的攻击部队为主体，把木弓、木剑、铁剑科技开发完成后，就可进攻。将王建留守本阵，将本军分成三支大部队来进攻，敌方的阵地分别依序位于3点钟、中间及12点钟的方向，由于资源颇多，敌方又有许多兵力防守，深远的战场，除了使用人海战术之外，机动性的农民群也非常有用，边攻下敌方阵地边取得更多的资源是关键，先利用菱角弩炮摧毁箭塔，再出动战车兵攻击部队、建筑物，可将伤亡减到最低。随时占领资源地，建造必要的防御工事，因为此关非常消耗资源，因此第二第三以上的生产阵地是必须的，尤其是在攻击



金城的时候，会有大批的重装兵种出现，伤亡无法避免，善用高丽移动速度快速的特性，利用追击与游击战术，也是将敌方阵营完全摧毁的绝佳战术。击破锦城后，即可顺利过关。

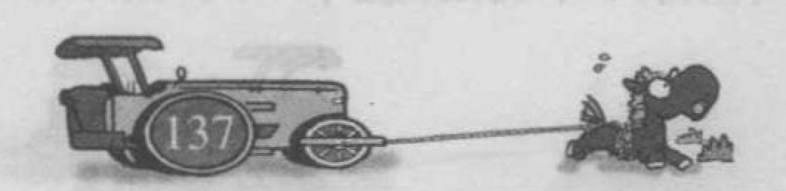


大毁灭

生产与概念：

游戏中可供开采的资源包括煤矿、铁矿、磷石矿、石油等四样，制造武器所需要的钢铁要在炼钢厂生产（需要煤矿与铁矿），弹药则在弹药工厂生产（需要钢铁与磷石矿），煤矿还可供给发电厂发电。每种成品、半成品都可变卖赚钱。资源与资源之间环环相扣，缺少任何一环，都会拖累整个国防生产工业，货车会自动在供需之间载运货物，最好多生产一些货车，并且指定将钢铁、弹药、石油等载运到制造工厂、补给中心。因为平时制造工厂只会囤积一些基本存量，当有大量制造需要时，基本存量往往应付不了瞬间增加的需求量，特别是后期资源采集散落各处，运送时间长，如果平时将制造工厂塞满，有需要时才能让武器快速制造出来。资源采集工厂与加工工厂的比例，建议为3:2，当然也可大致让每种资源都维持一定数量的存量。

游戏的另一特色是，几乎每个建筑物都可以进驻工人，以增进工作效率。工人能提升的效率、工人的耐力等，会在雇用工人时显示，不要雇用效率低落却动不动就休息的工人，时间一长，与对手的



落差会因此拉大。

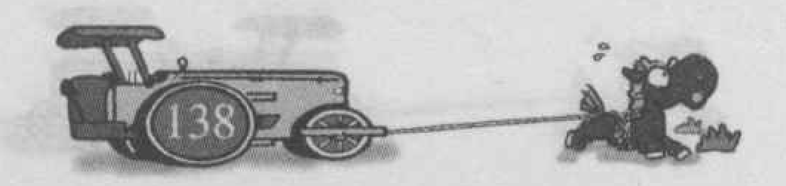
部队简介

除内定的部队外，还可自行设计单位。可以设计装甲更厚、射程更远的超级单位，不过代价通常是移动速度慢、耗油、需要资源量高等缺点。混合自定的超级单位与内定廉价兵种是致胜的关键。队形的编排也相当重要，如，密集的方阵队形虽然可以形成密集的火力投射，不过，一旦被爆炸性弹药炸到，会通通受伤。针对不同的武力，有不同的攻坚队形，下面会在说明个别单位时一并介绍。

陆基单位

在游戏中内定的装甲车辆，是不怎样起眼的炮灰单位。皮厚者跑得慢，无法躲过火网，可能还没开火几次就完了；皮薄者通常不具备破坏力高的弹药，几挺机枪根本放不上台面。如果玩家想要以装甲车辆为攻坚主力，建议自行设计搭配强力炮塔的小型坦克，采用三角队形单点突破或半圆队形包围，以数量、价格、速度来取胜。

步兵则是游戏中少数不花金钱的兵种，好好利用可省下不少资源。步兵以守势为主，有步兵协防的建筑比想像得难以摧毁，不过，若以步兵主攻，则因为血短，很容易被装甲车辆、炮塔等瓦解攻势。步兵防御基地时，须密集地排在一起，提供优



势火力；步战协同进攻时，则尽量散开，一方面可以替装甲车辆吸引炮火，另一方面可以在出其不意的角度渗透破坏基地内部。

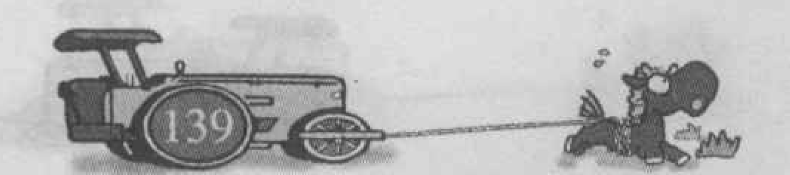
陆基单位——炮塔十分好用。五座自行设计的超硬、超远距离炮塔，搭配几台维修车，除非被20—30台重型火炮围剿，或是密集空袭，否则，要被突破几乎不可能。在基地的对外要道（特别是狭路的出入口）上努力插炮塔，并放一些对空炮塔（对空炮塔的数量，要看对方使用空袭的密集度），就可安心筹备军力。

海军单位

海军的岸轰距离并不远，除非地图上大部分地形为水路，否则，与对方竞争制海权并不是相当明智。若是获得制海权，应当由海军单位来防空，以避免敌方空运或空袭自己的基地；其次才是岸轰对方的临海建筑。

空军单位

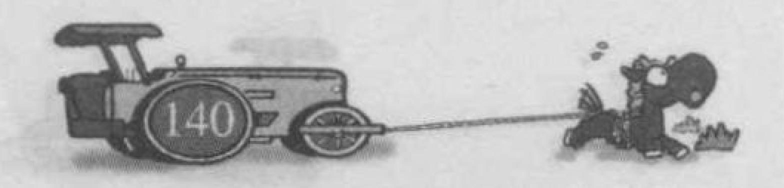
在各式各样的空军单位里头，攻击直升机（Gunship）最强，它简直就是《大毁灭》中的王道。兼具对空对地的飞弹，中长距离而密集的火力投射，可承受一定数量的对空炮火，也有相当好的移动速度，使得攻击直升机可以在很短的时间内，对特定区域造成很大的破坏，并且在敌军调派防空



军力前，撤离前线，回基地补给弹药与维修。最极端的状况莫过于Skirmish模式，在此模式下，飞弹与油料是用不完的，全部由攻击直升机组成的旋翼师简直是无坚不摧。除非遭遇到全数由防炮车组成的阵地，或是同样由攻击直升机组成的队伍，否则，没有战败的可能。

攻击直升机有几个使用上的秘诀。首先，攻击直升机最好采用一字或长弧形阵势进击，而非采用密集的队形，如此一来，不但可以避免对空炮火一次就炸伤一大群，更重要的是，避免火力的重复投射。计算机会让攻击直升机使用飞弹，攻击最靠近的威胁，而几乎没有什么东西可以挺过一轮飞弹攻击的。其次，就是善用地形。出现在山棱线后面的攻击直升机队，往往能造成成果丰硕的奇袭；但是，沿着山谷飞行的机队，遇到防空炮火时，通常不能掌握开火的先机，多少会受到损伤。最后，是攻击与移动模式。建议设为打带跑以及巡逻，可避免被引入陷阱。

轰炸机也是可以一用的单位，它虽然很难轰炸到移动中的单位，不过，轰炸建筑时倒是十分有效，不过，飞行慢是很大的缺点，就算达成轰炸目标，也没什么机会飞回基地，建议设计一款便宜的轰炸机，像是V2火箭般当做消耗品用。

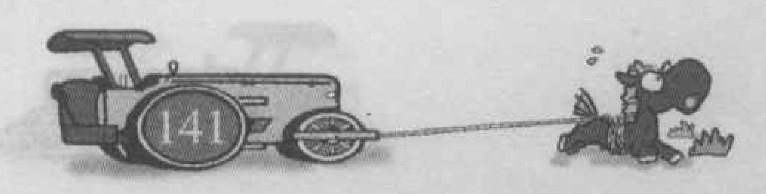




初期防御

在战争初期，游戏所给予的资金仅够建设各种资源采集、加工工厂各一。不过，一旦建立采集场后，资源就会源源不绝地进来。建议立刻将这些资源全部卖掉，建立所需的武器制造工厂或是炮塔，特别是如果玩家的对手是计算机，这点更为重要，因为计算机会派一辆轻型坦克与一架轻型侦察机（虽然说是侦察机，还是有基础的机炮），来侦察兼扰乱玩家的基地，如果玩家没有基础的防御，建筑工厂被削到爆掉就不可收拾了。除了炮塔外，玩家还可以购买一些火箭兵作为防御之用。如果敌人绕道而行，或是突破玩家前线建立的坚硬炮阵，这些便宜的小兵可以提供机动的防御。他们不但便宜，而且生存下来后，还可以当做第一波反扑的主力，进可攻退可守，是初期相当好用的兵种。

在看过部队介绍以后，各位玩家应该都能掌握。空袭是《大毁灭》相当重要的一环，即使是有限的弹药、有限的油料，掌握空中优势的一方，可以完全阻绝装甲车辆的移动与进攻。如果玩家并不是掌握空中优势的一方也无所谓，大量的防空设施，无论是肩射的、车辆的，还是建筑的，虽然无法挡住第一波的破坏，但是至少可以让那些胆敢空袭的敌人遭受重创。



白天与黑夜

游戏中，黑夜可谓偷袭者的好伙伴。白天时如果玩家侦察过敌方基地，夜晚则可以偷偷突破防御薄弱的地带，特别是周边的采矿基地，是各种机动部队偷袭的好目标。钱够的话，可以派出数辆建筑车，在敌方区域附近盖几个炮塔与武器工厂，建立前进基地，敌人在第二天一大早看到这番阵式，必定惊慌失措。



苍穹战记

《苍穹战记》是一款快节奏的机器人对战游戏，其风格与美式《机甲争霸》系列大异其趣，而比较接近日式的机器人设定；游戏操纵是用标准FPS惯用的W、A、S、D，以及数字键换武器功能，此外，还有空格键的加速功能及Shift键的放大视野功能。

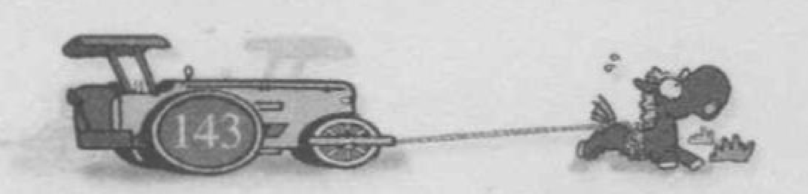
Part 1 人物能力

会有九名不同的刀锋战士让您选择，依照其身上所植入的电子芯片而有不同的专长，以下仅就个人特性说明。

Taxman：在普通武器及火箭型武器的使用上较为优秀，同时，是少数在防护力上有加成的战士。

普通弹药：10　　能源武器：-10
爆炸性武器：5　肉搏战：-5
机动性：0　速度：-5　防御力：10
搜索能力：0　　负载能力：0

Duke：跟Taxman能力完全相反的战士，能力较注重在能源武器上的加强，其他如肉搏战、机动性以及速度都有加强，但分配得相当平均。





普通弹药：-15　　能源武器：15

爆炸性武器：-15　肉搏战：5

机动性：5　速度：5　防御力：-5

搜索能力：0　负载能力：5

Lin Shanfei：由于身上没有加装任何的芯片，所以，能力都维持正常的状况，初入门者可以先由她来适应游戏，之后再视自己惯用的武器来更换人选。

普通弹药：0　　能源武器：0

爆炸性武器：0　　肉搏战：0

机动性：0　速度：0　防御力：0

搜索能力：0　　负载能力：0

Luu：机动力强、速度快是她最大的优势，同时，加上能源及肉搏武器的加成，在中、近距离时可以发挥相当不错的战力。

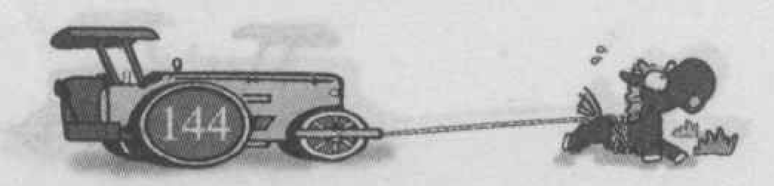
普通弹药：-10　　能源武器：10

爆炸性武器：-20　　肉搏战：8

机动性：15　速度：15　防御力：-10

搜索能力：0　　负载能力：-5

Janus: 虽然在机动力和速度上略逊Luu，但是



在远距离搜寻上速度相当快，在中距离使用能源武器时或远距离火箭瞄准上，这特点将会有很大的帮助。

普通弹药：-20　能源武器：15

爆炸性武器：-20　肉搏战：10

机动性：10　速度：10　防御力：-10

搜索能力：30　负载能力：-5

Norman：他的能力值在能源武器上有稍微的优势，不过其他能力不佳，只能期待以机甲的修正来补强。

普通弹药：-5　能源武器：15

爆炸性武器：-5　肉搏战：-10

机动性：10　速度：-5　防御力：-5

搜索能力：-5　负载能力：5

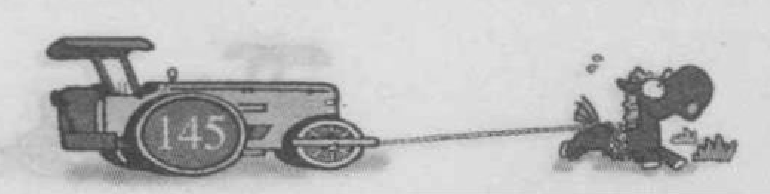
Morei：在普通弹药武器上有特别的加强，也有着不错的机动力及速度，但搜寻能力不佳，较适合视距内的战斗。

普通弹药：15　能源武器：-15

爆炸性武器：0　肉搏战：-10

机动性：8　速度：8　防御力：-5

搜索能力：-10　负载能力：0



Petrovich：负载能力佳，防御力特高，让他稳坐皮厚耐操角色的宝座。

普通弹药：0　　能源武器：-10

爆炸性武器：0　　肉搏战：0

机动性：-12　速度：-10　防御力：20

搜索能力：-10　负载能力：10

Sonien：她的能力完全灌注在攻击加强上，但是在速度及防御力上有明显的漏洞，攻击就是最好的防守，正是她最好的写照。

普通弹药：13　　能源武器：13

爆炸性武器：13　　肉搏战：0

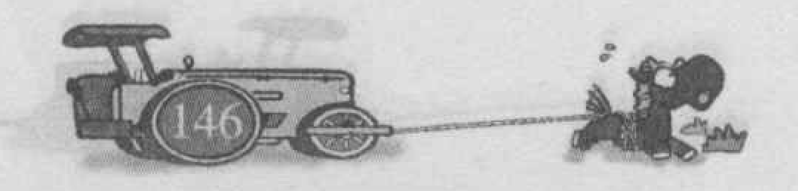
机动性：-15　速度：0　防御力：-10

搜索能力：0　负载能力：5

Part 2 装备中心(Arm Center)

A.零件

游戏中，可以将各部位不同的零件互相搭配，而随着游戏的进行，得到的武装越多，可以搭配的方式也就更多样化，每个人可以针对主角的属性，再用零件来弥补该角色的缺点，或者针对加成能力，配上数值高的机件，将角色的特点发挥到极至。





B.武器

手持型武器分为30mm、60mm、能源武器及近战型四种；30mm和60mm都是需要先将护盾打掉才会对本体有伤害的武器；而能源性武器则会同时伤害本体及护盾；另外，还包括一把手持型的火箭类武器；能量型以及火箭型武器使用不慎会伤害到自己。

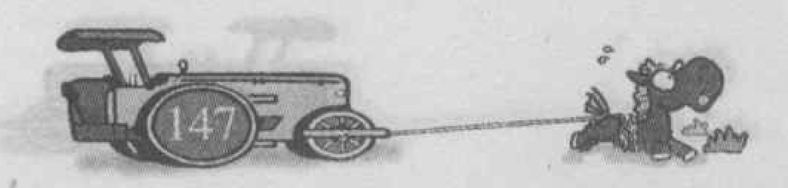
（1）30mm武器准确度佳，有像GU-16盖林特机枪的近战型快速机枪，也有像SR-7的狙击枪，但重填速度相当慢。

（2）60mm武器，准确度较差，大都以射速快或以多来弥补该缺点，如霰弹枪或机枪。

（3）能源系武器，主要分为三种，一种是电子炮，发出大量电子球，来攻击敌人；第二种则是以持续不断的电流划出一长线；最后一种则是离子炮，透过加速器，瞬间投射造成高伤害，但相对补充时间也较长。

（4）近战型武器，顾名思义就是在肉搏战使用的武器，用来打敌人背后时相当好用，依照所使用的能量而有不同的伤害，在未改版前，战锤会使用到30mm弹药，1.03版则不需要。

肩射型武器除包括上述各型弹药武器外，最主要的还是火箭型武器，高杀伤力、大范围是其主要



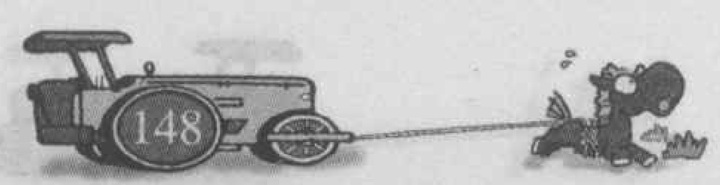
特征，而有半数的装设有导引雷达，这在大范围地图时，对搜索敌人有相当大的帮助。

起始零件属性一览表

头部零件	Millia	Ein	Gilnoah	Fnnrir	Harpy	Volvoah
侦察距离(m)	220	250	300	290	300	20
侦察范围(′)	15	11	10	13	12	16
锁定等级(lv)	1	2	2	1	0	2
锁定功率(%)	125	125	100	142.9	250	100
持续锁定时间(sec)	1	1	1.5	0.5	2.5	0.5
装备重量(t)	2	2	3	4	3	5

胸部零件	Millia	Ein	Gilnoah	Fnnrir	Harpy	Volvoah
负重限制(t)	100	95	105	95	95	90
装甲最大值	190	150	150	195	180	220
护盾最大值	150	210	180	110	190	90

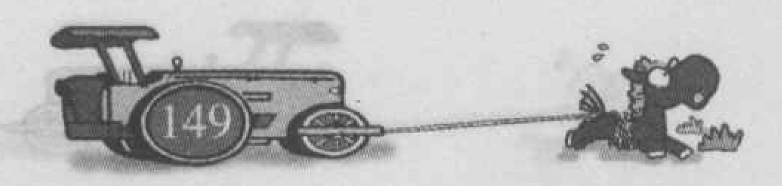
手部零件	Millia	Ein	Gilnoah	Fnnrir	Harpy	Volvoah
武器制御系统(lv)	0	1	1	1	2	2
30mm载弹量	150	200	150	300	100	90
60mm载弹量	150	200	200	150	100	90
能量包载弹量	150	60	120	100	200	90
火箭载弹量	90	30	50	40	60	150
装备重量(t)	17	12	16	12	13	14





脚部零件	Millia	Ein	Gilnoah	Fnnrir	Harpy	Volvoah
敏捷度	9	12	8.5	7.2	8.5	6.5
惯性	10	11	9	7.9	9.0	7.0
速度校正%	10	10	10	−10	0	−10
前进加速%	0	−10	5	15	25	20
侧面加速%	15	−10	5	10	0	20
后退加速%	−20	10	5	15	−25	20
装备重量(t)	16	13	14	15	12	1

推进器类型	Plasma	Plasma	Plasma	Ion	Ion	Plasma
激活时间	10.0	8.0	6.0	2.5	4.0	10
充能时间	2.0	0.5	2.0	1.0	1.0	5
充能准备时间	0	0.5	0.0	0.0	0.1	0
普通速度	170	280	200	210	220	170
最大速度	460/400/460	450/450/600	500/230/500	510/480/450	420/480/480	650/350/250
重量(t)	12	16	16	16	15	2





神话II：妖兽

第一关　医者

情节：

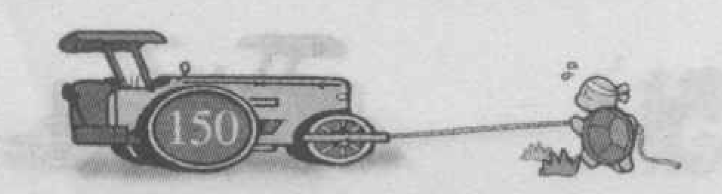
旅行者四熊静橡给王国都城 Muirthemne 的领袖写了一封信，说经常梦见在荒蛮之地有邪恶的事物，他认为这不是幻觉，必须有所行动。首先，他向杰出的武士 Fenris 寻求帮助。

任务：

找到退役武士 Fenris 所居的小屋。

指引：

狼群是Fenris的朋友，不会攻击。蜘蛛一般从背光的小山坡里出来，受到蜘蛛伤害后按T键医疗。区域中有少量暗绿色的药草，可掘出来作疗伤用。Fenris 的小屋在地图东北部（右上），只有朝向东南的一条幽暗小路能通达，所以需先到地图东面。中央一线的三条直达路都难以通行，上、下两处是树妖阵，旅行者力量不敌树妖，中间的暗色区域里会冒出大量的蜘蛛。沿着路往东北方向走，在一头死鹿处转向东面过河，穿过树林，别走前方呈暗色的下坡路。转向下方过河，在南端上木桥，小心后面的树妖，若被追上硬拼需耗掉七根左右



的药草，还得打两下就避一避。最后，贴着河边的小径来到Fenris的小屋前。Fenris犹豫之后，决定出山。

第二关　武士

情 节：

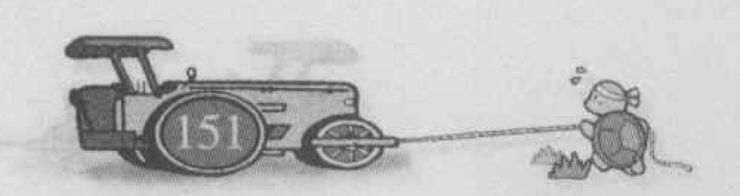
头狼通过狼啸告诉它的伙伴们，蜂群将危害Ruewood森林里的一切，赶紧去消灭它们。

任 务：

找到向导弓兵，并保护他去山顶；旅行者、Fenris和头狼须活着。

指 引：

弓兵不要与蜂群对抗，利用武士和狼。注意弓兵的箭别伤着自己人，尤其是在武士和狼背对着弓兵与敌人搏斗时。救下四个弓兵，朝北走，沿途干掉几拨蜂群，穿过土墙裂口，到达河边。对岸有两批蜂群，一拨拨引诱过来干掉。趟水时小心自爆僵尸，让Fenris 先过河作诱饵，弓兵们将它们射杀。到达北端后转向西面，沿着河边的道路前进，找到向导弓兵。跟着他，顺山路到达山顶 。所有的弓兵以松散队形布阵，以便狼群和武士穿插移动，由部队自行与蜂群作战，指挥旅行者给伤者加血。挡住两轮攻击后获胜。



第三关 巫师

情 节：

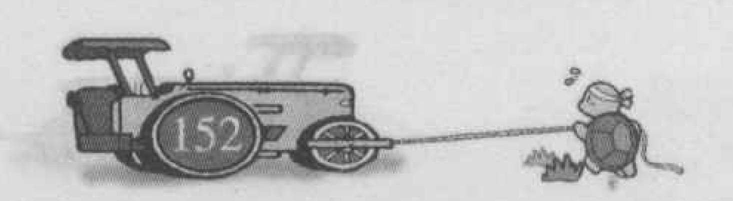
Swan 混编军军委会答应派一支部队，协助 Fenris 进入女巫占据的 Kyrand 古墓，并发信给不列颠的矮人公会，请他们派人一并前往。

任 务：

与区域南端的矮人会合后杀往 Kyrand 古墓；旅行者和 Fenris 须活着。

指 引：

下行遭遇由无魂客（soulle ss，敌弓兵）和板斧兵组成的巡逻队。首先,Fenris 在阵前移动，引诱无魂客，弓兵们实施攻击，然后边退边射板斧兵，最后由武士们上阵。以同样方法对付山顶上的无魂客。过一路口，向下增援被困的矮人。当狗兵冲向矮人们时，令矮人强制丢弹，引爆双方阵地中央的雷区。部分逃亡的狗兵被增援部队消灭；极少数带伤攻击矮人，由护卫的武士和弓兵干掉。此役最重要的目标是保护两个矮人，其次是弓兵。部队会合，返回路口，东行，遭遇敌人时，可让矮人炸板斧兵群。（过河时小心有自爆僵尸！）经过一河流分汊口，又有两个自爆僵尸，让部队一个一个贴着左面的山体过去。然后可见到古墓，布完阵形，引



敌前来。战斗结束后，旅行者为伤重的人加血，把药草都用完。部队开到古墓前，女巫Kyrilla出现，放出身后古墓里的大量敌人。矮人先后撤，由Fenris和弓兵用老方法消灭狗兵和无魂客，再由矮人干掉板斧兵。

第四关　弓兵

情节：

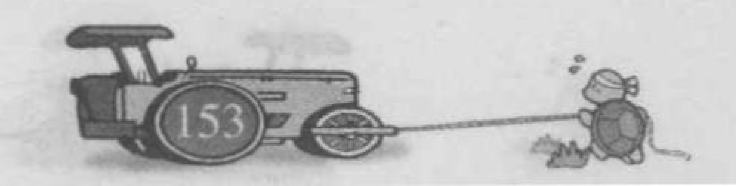
在Fenris向古墓深处挺进的同时，由ne'Ric率领的一支弓兵部队与黄蜂群的主力展开了一场大战。弓兵们虽然最终取胜，但损失惨重。Fenris等人顺利从古墓里拿到了王冠，然后由一条秘道来到了一个陌生的山谷之中。

任务：

离开山区，到沼泽地遥远的边际去，找到弓兵首领；旅行者和Fenris必须活着。

指引：

转过S形道路到一岔路口后，遇到一巡逻队。先让一名弓兵使用流感箭，定住女巫，再集中弓兵们的火力干掉她。Fenris用爆炸剑（按T键）对付狗兵，板斧兵群由矮人炸，或边退边射。从岔路口一直往下到底，转180度的弯向上，北端有条小路通往一个洞穴，藏着许多狗兵，让Fenris引出它



们，由矮人消灭。在沼泽地小心女巫和自爆僵尸。注意水池边的药草。之后沿途有女巫Kyrill、蜂群骚扰。向南方前进，找到弓兵首领及其手下。

第五关　信使

情 节：

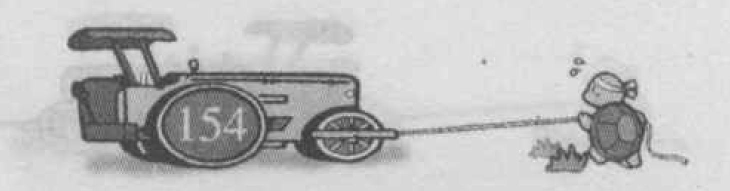
领主Geoffrey Volsung怀疑有人想谋杀他，写信给Fenris请求他相助。送信的人将Fenris带到一个秘密的地方。

任 务：

就地防守，等援军到达后，开往Fosgarach之门。

指 引：

敌人将从西面、北面和东南面进袭所在的小山丘，一个方向放一个矮人对付无魂客、板斧兵、狗兵。而鬼魂矮人、鬼魂弓兵和鬼魂武士颇为顽固。用弓兵首领ne'Ric的特殊技能——闪电箭对付鬼魂矮人，同时保护好自己的矮人；对付鬼魂弓兵，可让Fenris来回移动吸引其火力，己方弓兵将它们射杀，但在局势混乱时，最好派大批武士冲击。前几批的敌人是一拨一拨地来，只需及时调整视角方向进行应战。随后各种各样的大批敌人源源不断地冲来。增援部队也接着出现了，趟河时需小心前



面右边的水池里的自爆僵尸，让武士诱敌、弓兵在河里攻击。部队会合后，敌人从三个方向蜂拥而来，北面的最弱，派一两个矮人即可；东南面的最强，是防守的主要方向；西面的则主要是板斧兵，也有无魂客和狗兵，（强烈建议从此时起以半速进行游戏！以后各关可效仿。）注意防止Fenris、旅行者和弓兵首领陷到僵尸群里。战斗间隙抓紧时间疗伤，再挡住东南面的两拨板斧兵后，Fenris提示可以离开了。往北下坡，敌人阴魂不散！向西进军，干掉两批敌人，才从地狱里解脱出来。

第六关　领主

情节：

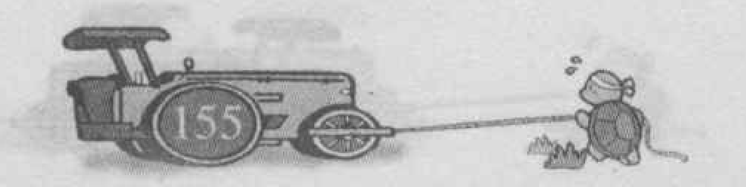
Fenris回信给领主，告知他身边有叛徒，并约定三日后的晚上在海滩会面。

任务：

快速行动，找到并保护领主；三位英雄须活着。

指引：

Fenris在前，矮人在他身后两侧，弓兵与武士以弧形排阵，谨慎前行。路上遇到敌人，弓兵们首先要射杀女巫；Fenris除了吸引无魂客的火力外，还要负责对付狗兵；矮人对付板斧兵。连过几道拦



截，武士们救下领主，与领主同行，狂暴武士以松散阵形抵挡了狗兵。来到营地，狂暴武士守在帐篷西面，普通武士们把守东面的路口，Fenris看守北面，矮人及弓兵守南面。西面、北面和东面的敌人好对付，但要记着一旦发现女巫，必须远远射杀。最主要的敌人来自南面，好在两个矮人作用奇大，在弓兵的配合下基本能够挡住，注意无魂客的毒矛和自爆僵尸，它们往往趁人忙于对付其他方向的敌人时，偷偷地靠近领主。敌人最后的一轮进攻是从东面、西面的联合夹击。

第七关 妖兽

情节：

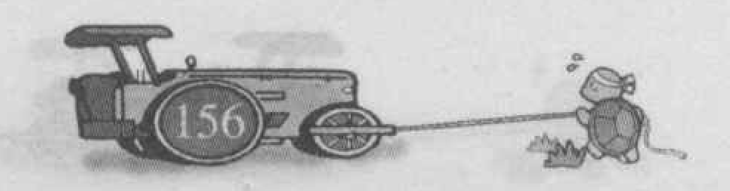
随着女巫Kyrilla种种努力的失败和Fenris的逼近，她不得不向地下城的魔王请求支持，以保护地下城入口的要塞。

任务：

找到并攻占Kyrilla在河边的要塞，三位英雄须活着。

指引：

先指挥矮人上前对付敌人，向北行，用矮人对付惧怕炸药的骷髅兵小队。在宽阔地带选择东北方向的那条路。为防不测，Fenris探路，解决一批

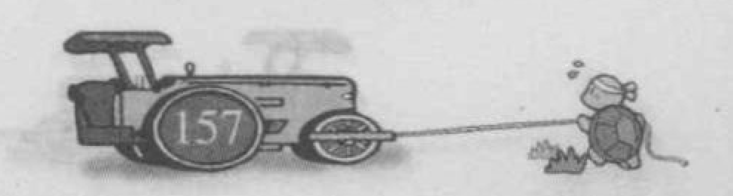


批的敌人，注意不能够冲得太快，否则会被敌人淹没。沿着石子路向东，在河中间路上若看到自爆僵尸马上回撤，在一段距离外由弓兵将它们射爆。来到要塞外，遇骷髅兵，弓兵诱敌，矮人主攻，狂暴武士围截残兵败将。进入城内，迅速摆开防御阵形，迎接战斗。敌人从要塞的北面、南面、西面三个入口不断进来。两个矮人一人轮守一个方向，任务是炸死炸伤敌人，但无须将敌人全灭，而应在适当时候就近转到另一个方向防守，仿佛走马灯似的在三个防守方向转，余敌由狂爆武士解决。注意那两堆树对矮人投炸药不利，尽量绕到合适位置。弓兵的主要任务是提防自爆僵尸；狂暴武士冲击被削弱了的各批敌人，旅行者则负责疗伤。到后期注意那两堆树的后面突然冒出的敌人。最后一批敌人是从正门来的女巫和骷髅兵，旅行者与女巫Kyrilla奇迹般地相认，原来他们是父女，此前Kyrilla一直被妖术所蒙蔽，为邪恶魔王Cartucke服务。

第八关　魔王

情节：

每一个人都视死如归，为消灭魔王尽自己的最大努力。甚至在伤重时，他们都不愿意接受旅行者



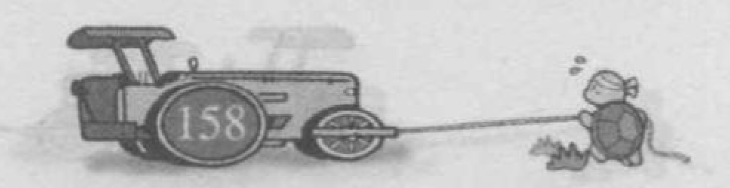
的治疗，而要将宝贵的药材留给其他人，尤其是留给 Fenris。

任务：

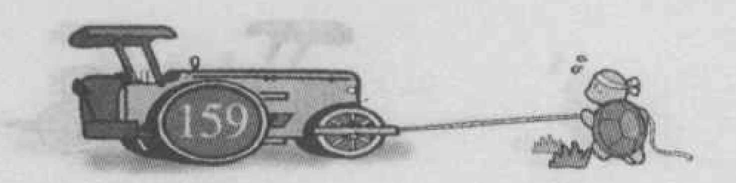
深入魔王Cartucke的巢穴，找到传送点；四位英雄必须活着；部队尽可能地削弱魔王，以便英雄们有机会消灭它。

指引：

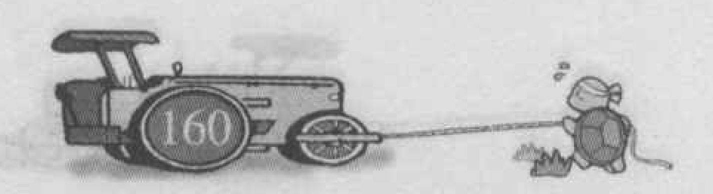
地下城里道路错综复杂，走不同的道路，难易相差很大。Kyrilla 的特殊能力是传送，不需耗法力，在遇敌时她能施放链状闪电，但要耗法力。可以利用这一技能，偷偷地传送到敌人背后，实施攻击后再传回去，从而削弱敌人，但要小心不能传送到部队没有去过的地方，因为那儿很可能有敌人。保护好矮人，因为在传送点附近有大量的板斧兵，需靠矮人抵御。卫兵们能挺住黑暗幽灵的袭击，狂暴武士更适合对抗骷髅兵。行军的阵形视情况而定，对付无魂客和骷髅兵时，狂暴武士在前，怀疑有黑暗幽灵时卫兵在前。二者的中间就是弓兵、矮人和几位英雄了。此关新增的敌人是大蜘蛛和黑暗幽灵，前者主要从洞穴顶掉下来，对矮人和弓兵构成威胁，所以，整体队形不能过于松散，狂暴武士或卫兵负责保护矮人和弓兵；大蜘蛛一般隐藏在道路旁边的暗色土壁上，黑暗幽灵可施展巫术，以



黑雾罩人，然后临近伤之。对付黑暗幽灵，主要让卫兵以普通方阵前行，诱其现身，虽被定住一人，但其他士兵能够合力解决它，注意此时别让弓兵射箭，以防误伤自己人。另外，黑暗幽灵会还击试图攻击它的第一个人，由于弓兵首领ne'Ric的视程远，能最早发现黑暗幽灵，并射击它，这样，弓兵首领易于被害，因此，遇到弓兵往空处射箭的情况时，赶紧指挥他们后撤，让卫兵们顶上前去吸引黑暗幽灵的注意，然后再解决它。妥善的行军方法是，卫兵探路时与后面的主力部队保持一段距离，以期先于弓兵被黑暗幽灵发现。部队出发不久，就有大蜘蛛落下骚扰，过了灯笼口后遇上黑暗幽灵。道路右边的一个圆形区域旁藏有两个黑暗幽灵。沿路一直往前，到一岔路口，走岔路口最右边的那条路，（往南走、往北走 转个大圈后还会回到这个岔路口。）如果分不清方向的话，记着一直往右手边的分支道路走。在环形线上转到地图东北部时，可发现道路右边有个向下的斜坡，这里非常危险，有很多黑暗幽灵和大量的大蜘蛛，将敌人消灭后，给狂暴武士和矮人加血，但也要留两株药材备用。从斜坡下去，干掉前方不远的无魂客、骷髅及板斧兵，原地驻扎，提防从头顶落下的大蜘蛛。挡住又一批敌人的攻击后，立刻冲向前方由五根石柱组



成的传送点，部队面对着黑色的河流（朝西面），两个矮人一左一右站在前面，其后是弓兵，其他人呆在传送点的圆盘区。在与最后一拨板斧兵和自爆僵尸冲击的同时，三群骷髅兵从左面、前面、右面一齐冲来，此刻即使损失矮人，也要给骷髅兵造成尽可能多的伤害，弓兵看时机后撤（不能分兵抵御，那样必败无疑）。待敌人冲进圆盘区后再上去拼，这样能缩短战线使部分敌人攻击不到。战斗结束后，马上用掉所有仅存的药材。不久，魔王登场了，它起初不会进行攻击，让幸存的武士们上去围攻，弓兵（如果还有的话）到魔王身后去吸引黑暗幽灵的注意，用生命为同伴们换一点时间。当四位英雄都走出圆盘区后，魔王开始攻击了，所有的勇士都壮烈牺牲后，Fenris 和 Kyrilla 上前攻击，最后，由弓兵首领ne'Ric射出闪电箭，结束了魔王的存在。





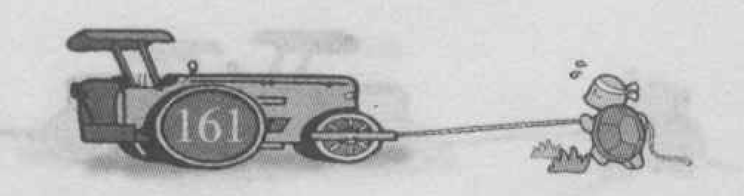
金羊毛传奇——生存之战

这是一款完全围绕海战开发的即时战略游戏，游戏中需要发展建设强大的海军。游戏以古希腊神话为背景，玩家为了拯救希腊王国，必须找到金羊毛，在寻找金羊毛的过程中，要战胜蛇发女怪、鹰身女妖、独眼巨人等怪物，并克服火山、漩涡、龙卷风等自然灾害，同时还要对付波斯人、亚玛逊人和野蛮人等敌对民族的进攻。本游戏共有14关，下面将介绍每一关的攻略。

战役一　勒姆尼斯的羊皮纸文稿

任 务：杀死所有的野蛮人；找到那张羊皮纸并带到你的船上。

在开始玩游戏之前，先了解一下游戏的基本操作。殖民地是游戏中最基本的领地，你可以在这里建造游戏中所有基地的建筑，可以在这里训练船员、配备船只、建筑堡垒。造船厂是必不可少的，它可以制造渔船、商船和战舰。进行资源的采集时，可以直接指挥渔船或商船到特定的地点，这种方法有一点不足之处，就是当所选择的资源被采光了以后，船会停止工作。但你可以通过第二排最

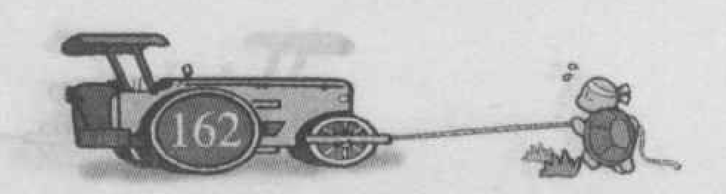


后一个按钮，选择要采集的资源的类型，在地图上画一个框，让船在指定的区域内进行采集，这样可以避免上述的麻烦。此关只可以造船攻船和攻人船两种战舰。船攻船上装备两个木弓和尖锐的撞锤，主要用于破坏船体和建筑；攻人船上装备一个弓箭和一个蝎子弓，主要用来杀死对方船员。这一关刚开始，玩家在地图的右上角，在地图的西北和东南各有一个AMAZON手持弓箭好战的女人，你必须摧毁她们的营房，才能使她们不会复生。在地图中间的空海中，还有一些野人的战舰和一座堡垒，把它们都消灭掉后，到左下角拿到写有勒姆尼斯的羊皮纸文稿，并把羊皮纸放到你的战舰上。

战役二　魔力桨

任 务:找到伊奥库斯镇并将羊皮纸带到那里;打败野人；找到魔力桨；把詹森带到伊奥库斯镇。

战船行至地图西北角，可以找到伊奥库斯镇，詹森的房子就在旁边，只有把他丢失的魔力桨找回来，他才会归顺你。以后，在招募其他英雄时都要帮他找回一件宝物。地图里零散分布着一些好战女人的营房和堡垒，很快地解决掉她们，在她们的营房里和其他的岛屿上找到两件财宝，将财宝运回港口。选择"物品交换"将宝物卸下（要卸下

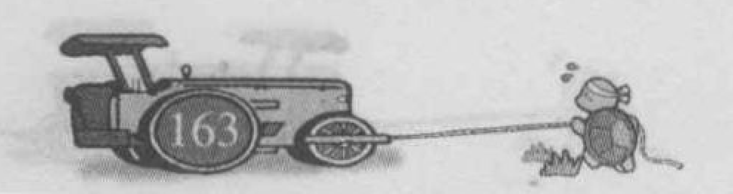


的有武器、船员或财宝）。造船厂升级成码头后才可以修理船只，此关无法升级，所以可以在卸空了物资的重伤船只后再造船厂，从城堡选择“变卖”按钮将其回收，可以获得少许资源补偿。敌人主力在地图东北角，有一个堡垒和一个造船厂，毁掉造船厂就可以找到魔力桨。此关战船以皇室战舰和劫掠船为主，皇室战舰是最多样化的战舰，可以完成各种任务。乘载英雄的理想战舰，尤擅击沉敌船，劫掠船拥有武装最强的船员，主要用于从侧翼劫掠敌船，将其变为己方所有，但速度很慢。熟练使用撞击和劫掠两种作战方法是海战中重要的基本功。让皇室战舰捡起魔力桨，将他带给詹森，詹森才会上你的战舰。然后送他到港口，在城堡里查看。

战役三　百眼巨人的铁锤

任 务：击退野人；找到Argus的魔力锤并将他带回到镇上；制造一艘名为Argo的船以纪念Argus并将Argus和詹森带到船上。

本关沿袭上关的地图和建筑设施，版图向南扩大了一些，但资源变少，要注意节约军费，注意运用战术。地图的东北角仍然有野人的堡垒和造船厂，将造船厂摧毁就可得到铁锤。英雄Argus在地

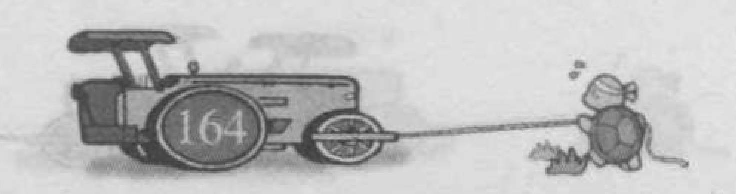


图的西南，直接可以从地图上看到，途中须经过一个海峡，在海峡两岸有几个小堡垒，这里不用担心自己会受到大的攻击，但地图东南的敌人很强大，不要轻易去攻打他，最好的方法是在地图中央的岛屿上建设一个殖民地，在周围多建设几个堡垒；也可以让船在岛上建设堡垒，但这种方法很麻烦，因为船建设的堡垒内部是空的，要用船运输武器到堡垒里。然后利用堡垒吸引敌人的火力，我方在侧翼乘机劫掠敌船。这种战术很适合今后的战争，一边防好敌人的进攻；一边派詹森去把铁锤交给Argus，他会归顺你，在归途中小心敌人的拦截，这时，敌舰会大量从东南方向涌向西北角的殖民地，一定要坚守好最后的阵地，把两位英雄带回殖民地，造出Argo船，接Argus和詹森上船。

战役四　旅程开始

任务：找到齐奥斯岛，不让敌人摧毁它；找到阿里阿德涅的线团，让特修斯加入你的行列；在西南修建一处住所；并带詹森和其他英雄到那里。

齐奥斯岛在地图（按Tab键可以观看全图）的中央偏东北的一个小岛上，线团在东南角的波斯的堡垒里。东北角是波斯的基地，那里的敌舰很强，要小心，他会经常派舰队骚扰你的基地，而且

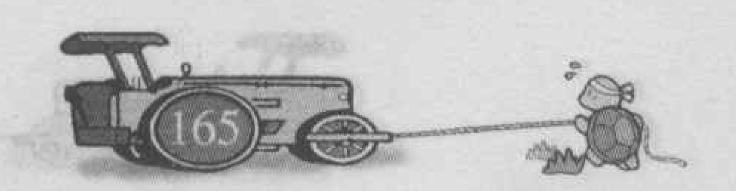


在你攻打东南的堡垒时，他会派舰队来支持。在你的西南方的小岛上分散着野人的营房和堡垒，一面利用堡垒的诱敌战术，一面消灭野人和堡垒，从而获得充足的资源，此关的暗礁和火山要小心。在东南方向的小岛上建立基地和堡垒，消弱其有生力量后再开始进攻，如果你对你的指挥能力很有信心，你可以和他硬拼。英雄所在的Argo船可以躲在港湾里避免阵亡。在基地左边的小岛上是英雄的房子，捡到线团，去房子接回特修斯（不能用Argo船）。将三位英雄送到西南角，在那儿建立基地和港口，送他们上岸，在基地里查看。

战役五　伯尔修斯和雅典娜的镜子盾

任 务： 从波斯人那里重新获得雅典娜的镜子盾并争取让伯尔修斯加入到你这一边；杀死蛇发女怪；击退波斯人；带詹森和其他英雄到派洛斯镇。

本关波斯有两块基地，一块在西南一块在西北，它们会互相支持。镜子盾在西南的波斯基地里。刚开始，你要尽量设法俘获敌船，加大自己的船队力量。派洛斯镇在正北的一座岛屿上，蛇发女怪在离此不远东南开阔的海域里，一支船队的火力可轻易射杀它，将它的头颅放在一船上，可随时扔到敌舰上。当你发现镇子时，野人会进攻镇子，

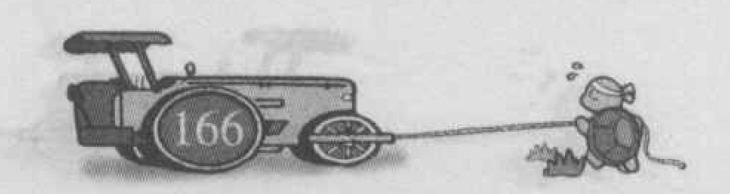


你要保护好镇子。英雄伯尔修斯在镇的南边，先获得东南地区的供给，再和敌人开展拉锯战，并适当使用隐身术、风向术、护法术等法术，最后消灭他们。然后再消灭北面的野人，并将捡到的卷轴带回基地，可提高武器的攻击力。取镜子盾接伯尔修斯，并把其他三位英雄送到派洛斯镇。

战役六　奥德修斯

任务：找到金塑像，争取让奥德修斯加入你方；在西北建一处住所，将詹森和其他英雄都带到这里。

在基地西北处有两座岛，中间隔着一片宽阔的水域，岛上住着鹰身女妖。她们很厉害，要多派一些船去攻击。两岛上有三个巢，摧毁后可以获得金雕像和魔法罐，把魔法罐带到一艘船上，可供整个舰队使用魔法，就不必去基地神庙才能使用魔法。然后再建立一个基地。在此关你可以通过研究获得龙卷风和火焰术两项魔法。火焰术可使舰队射出的箭都带上火焰，从而加大攻击力，但不能持续很长时间。先清除在地图西南的野蛮人。波斯人的基地在地图的西北，且在基地周围的岛屿上建了许多堡垒，所以你要依次去攻破，打败波斯人后顺便将西北角的野人消灭掉。英雄奥德修斯的房子

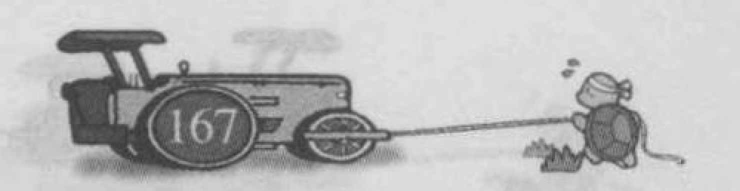


在地图东北的大岛上，附近有一火山，上有鹰身女妖的巢穴，趁火山爆发的间隙摧毁它。因为英雄离岸太远，要建立一个基地才能接到他。把金雕像和英雄们带到地图西北角的基地里，送他们上去。

战役七　俄尔甫斯和让慈

任 务：争取让俄尔甫斯和让慈加入你的行列；在西北建造一处住所，将詹斯和其他英雄都带到这里。

本关从地图的东北角开始发展，有两处波斯的基地和一处野蛮人的基地，分布在地图的西边。在野人的营房里有一个喇叭。周围有许多野人，在正南方的一座小岛上有一个竖琴，只有得到这两样东西才能让英雄加入你的行列，作战策略很简单，积蓄力量，蚕食进攻，先扫清西线的敌人。俄尔甫斯在地图的东北，让慈在地图西北。不要让舰队走正北的水域，因为有暗礁、漩涡和一种海怪——报警器，它可以让整只舰队毁掉。所以先毁掉西北的基地，在那里建设基地往西北发展，再制造新的舰队消灭野人，再把英雄们和喇叭送到西北角的水域，接了让慈，进入西北角的工事。



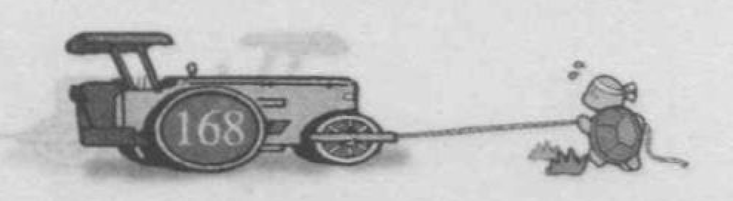
战役八　阿特兰特和赫库尔斯

任 务： 争取让阿特兰特和赫库尔斯加入你的行列；战胜风神巫师；保住你最初的住所。

此关地图大，岛屿多，不利于船队展开大规模队型作战。基地在地图的东北边，敌舰队将夺此地的魔力剑。你要学会暗礁术，用它在南边的海峡口施展，此法持续时间较长，可有效阻止敌舰的进攻。地图西北波斯的基地里有知识卷轴，可研究出黄金盔甲，以提升防御等级和舰队的作战能力，然后一步步蚕食和摧毁散布在地图南方的野蛮人堡垒。阿特兰特在地图正东，她要的弓在地图中央偏南群岛间的一个鹰巢里，赫库尔斯在大西南，海峡口上有漩涡，派詹斯去接他。而魔力剑在离赫库尔斯东边不远的岛屿上。引诱敌人到开阔的水域。和己方堡垒边进行战斗，再逐步南进。随着占领地的扩大，资源供应也随着充足，灭敌只是时间问题。风神巫师在南部地线中央施展龙卷风和逆风向。在其东面有一个野蛮人的大堡垒可造船。这里有两敌连手，攻打比较困难，不过每攻破一个堡垒，都会获得一些战利品，比如魔法杯、财宝箱等。

战役九　普洛庞迪斯

任 务： 在东北海峡找到普洛庞迪斯镇，并将



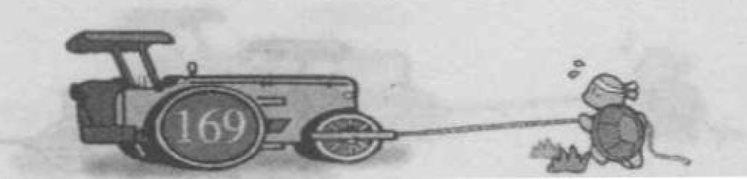
ARGO船、詹森和其他英雄都带到那里；保住最初的住所。

地图南部相对平静，适合采集资源，且可以找到加强攻击力的魔法木头。基地的东北有一块开阔的水域，在这里，你与地图东北方的野蛮人船队将展开激烈的争夺。以轰炸船为作战主力，因为它们抗击打能力强，火力强，其他船只协助其作战。西北的野蛮人盘踞在像倒"山"字的岛屿上，在那里有许多野蛮人的堡垒，且都可以造船，先消灭它们，再对付东线的波斯人。他们分为南北两块，先进攻南面的波斯人基地，再进攻北面的基地。随后，进攻东北一线岛屿上的野蛮人，并摧毁他们的基地。完成任务后，送英雄和ARGO船到地图东北角的普洛庞迪斯镇，任务完成。

战役十　火神巫师

任务：战胜火神巫师；摧毁东北的地峡，在东海岸修建一条信道；将詹森、其他英雄和ARGO船都带到新的住所。

在地图的东北有多个可造船的野蛮人的堡垒。进入东北宽阔港湾时，会有一道闪电劈开旁边原本非常狭窄的海峡，一群野蛮人会冲出来，你要做好准备，消灭他们。地图中央纵列着火山群岛，你

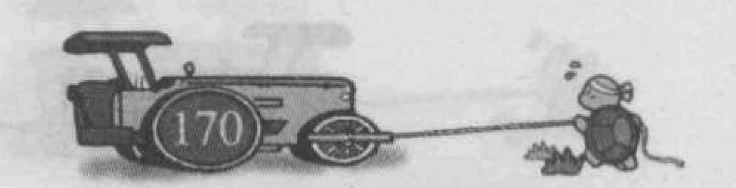


的船队经过时，火神巫师会促使火山爆发，且水道中遍布浅滩、暗礁、火山群岛，东面则是波斯重兵，所以直接冲下去会毫无结果。应先消灭野蛮人，然后利用船队阻挡来袭的敌船。地图南边的大岛西面有暗礁，漩涡和报警器。岛上还有独眼巨人，所以注意不要接近那里，应该从野蛮人舰队埋伏的那个港湾开始建立基地，往东发展，直到看见火神巫师的住所，他将激发火山并使用火球术，你只要不断修复设施和修建堡垒就可以击败他。拾回火神巫师留下的知识卷轴和魔法罐，前者可研究出攻击力极大的火攻船，后者是打开东北地峡的必备物品。船队东进，通过火攻船的协助，逐步击败波斯的残余势力，然后带着载有魔法罐的船到地图的东北角，施展闪电术炸开海峡，击败海峡后的敌舰，在海峡东面建造基地，送英雄和ARGO船进入新基地。

战役十一 金羊毛

任务：获得金羊毛，在金羊毛北岸修建工事，将詹森和其他英雄都带到这里。

此关在西部的争斗以海战为主，因为没有岛屿可用来建造堡垒援助，此外，研究出的火球术对敌作战效果很好。野蛮人的势力在西北的岛屿上，波

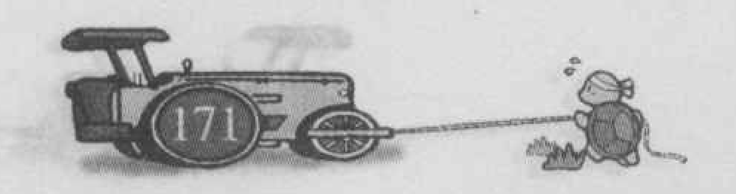


斯人则在地图纵列。此关由于缺少资源，所以处于敌众我寡的形势，要借助英雄的作战能力了。在地图中间纵列的三分之一区域遍布海岛、浅滩、暗礁和各类攻击性海怪，所以舰队不可贸然通过，否则会造成重大损失。应在地图中央偏东北的岛屿上建新基地，往东推进。在岛屿的东岸建码头、堡垒，并借助堡垒的力量击毙水中的怪物，再派俄耳甫斯乘轰炸船对付周围小岛上的独眼巨人，同时再派其他舰队消灭海怪。然后组织船队将地图东南敌人势力消灭干净。金羊毛在地图东北一小岛上的龙巢里，里面不仅有龙，四周还遍布海怪，如果你派船队攻击它，会很快被他们吞掉。所以，应在龙巢南面的小岛上建基地和堡垒，并利用堡垒的力量去消灭这些海怪,龙是很好对付的。在此之后派舰队摧毁龙巢,取金羊毛,然后赶快离开，因为该岛会有火山爆发。最后，在龙巢北面的道上建立基地,送英雄们过去。

战役十二　扩张

任务：在西北岛建工事，带着詹森、金羊毛和其他英雄来到这里。

波斯人和野蛮人将从西边和北边夹击你的基地，应依靠堡垒的力量进行正面抵抗，让船队在旁

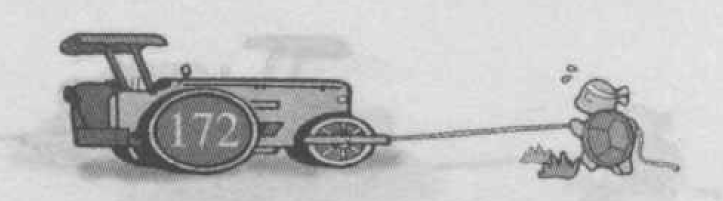


协助，再集中主要力量进攻北面的野蛮人，因为其势力较弱，只偶尔有两三座堡垒，基地的西南方水域相对平静，可在此采集资源，在地图东北部，有不咬人的水怪可以捕捞，但在此之前，应该派俄耳甫斯乘轰炸船消灭该水域西南部岛屿上的独眼巨人，同时派奥德修斯乘轰炸船歼灭该水域东面的报警器和鹰身女妖。在地图中央，波斯势力占据着地理优势，成环型包围着港湾水域,如派舰队进攻，正好成为打击中心，所以应从基地西面岛屿建立基地和堡垒，再往西推进。当建立了数座堡垒后，波斯必大举来袭，用堡垒与之战斗，舰队在旁边协助进攻，之后仍有零星反扑，但已不成气候。在此之后，仍用堡垒战蚕食波斯的地盘，最后进攻地图中央的波斯基地。这里的堡垒众多，应注意进攻方法，以轰炸船为主，其他船为辅。消灭其基地后建立堡垒，再让舰队将地图西南区波斯残余势力扫平，然后消灭海怪，最后在地图西北建立工事，送金羊毛和众英雄进基地。

战役十三　黑海

任 务：摧毁西南面波斯人的小镇；在那里构筑工事，带着詹森、金羊毛和其他英雄来到这里。

本关从地图的东北角开始，目标是西南角。此

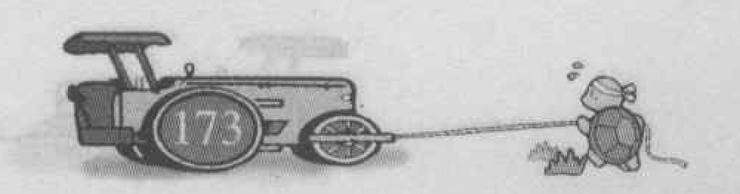


关可制造代表希腊最高科技的生石灰船，此船可用生石灰进攻敌舰，从而使敌舰丧失行动和作战能力，同时，小心波斯的死亡之船，它也是很具攻击力的。在此关中，波斯将从西南方向进攻，野蛮人将从南方进攻。作战时应先进攻南面的野蛮人，因为其势力较弱，容易扫除，而后主力撤回基地防守的同时，派一艘船由东南方向长驱直下，在岛上建立基地和堡垒，再消灭地图东面的攻击性海怪，这样，整个地图东面的供给都是你的了。波斯的势力只剩下地图的西北和西南角。东北角的基地不要出兵直接进攻西南方向的波斯基地，因为途中会遇到火山和波斯舰队的正面抵抗，应从地图中央水域往西北方向进攻，每占领一个岛屿后，即建立堡垒。随着控制地域的扩大，资源供应充足，灭敌只是时间问题了。最后，在地图的西南角建立基地,送金羊毛和英雄们过去。

战役十四　最后的战斗

任务：杀死所有的敌人，带着詹森和其他英雄回到伊奥库斯。

这一关在地图的东北和西南各有一块基地，你将经受两线作战的考验。在西南的那一块基地不常受攻击，但每一次都很强。所以，在防御时要讲



究方法，以皇室战舰封住港口，在战舰上多载士兵，火攻船和生石灰船放在你的第二排，轰炸船在最后，这样可以有效抵抗敌纵火船和死亡之船。在此处不远的岛上，有敌两座堡垒，可以轻易地摧毁它们，然后可以派船在此处海域采集资源。此关的主战场在地图北边开阔的水域进行，所以难以借助堡垒的力量支持。先扫平基地西南不远的鹰巢，然后长驱直下，消灭岛上的怪物，在消灭怪物的同时注意回防，因为波斯的一支6到8艘混编舰队会从西南方袭击。在作战间隙，可分出一部分力量去消灭西北角弱小的野蛮人势力，同时获取一片资源区。地图中央横排一线岛屿，只有中间一道狭窄蜿蜒的海峡可供船队通过，而波斯在此的势力很强大，所以应尽量引诱敌舰队到己方堡垒前，用堡垒牵制住敌舰队，然后让己方舰队摧毁敌堡垒等设施，船队小心穿过有暗礁的海峡，在旁边的岛屿上建立新的基地，这样，波斯最后的势力只有东南角了，消灭后，送金羊毛和英雄回到西南的伊奥库斯镇，使命完成！



铁血悍将

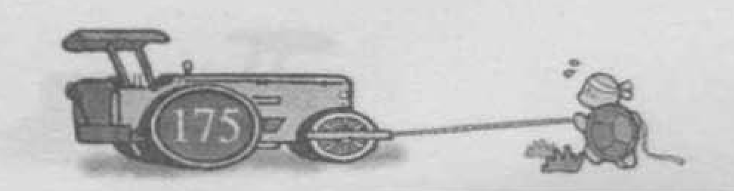
这是一款俄罗斯公司研发制作的战略仿真游戏，类型有点接近《机甲战士》系列，但其内涵却有其独特之处。

Mission 1-1 到达
The Arrival 困难度 ★

过关目标：主要目标——俘虏中立军；

附加目标——摧毁所有敌军机甲。

关卡攻略：先熟悉一下游戏接口。屏幕下方是雷达，你所操作的hero只有250公尺的雷达可视范围（以自己所在位置为中心）。敌方显示为红色，可以通过E键锁定单一敌方目标；同盟显示为蓝色，可以通过F键锁定。右上角是机甲的武器系统，数字代表各型武器的残余载弹，量表则表示该型武器是否过热；当热量到达红色阶段，武器系统则无法射击，必须使用自然散热。注意：若使用R开启机甲自动修复功能，武器系统的散热会变得非常缓慢，所以，若要开启自动修复功能前，最好确定周围并没有敌军的武力。画面右下角的屏幕显示机甲的状态，绿色表示正常，红色则表示该部分机



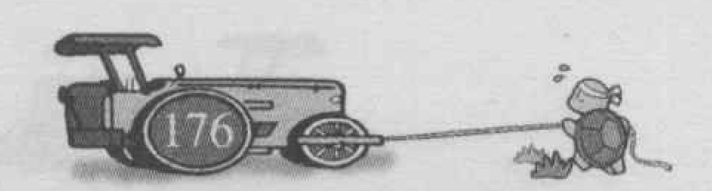
能已严重受损，左下角的屏幕则表示目前锁定目标的状态。开动机甲往西北方移动，在渡河前会遭遇三部Tinv级的敌方机甲，轻松解决后，先在桥上用狙击视野射杀空中的Tinv级机甲，若机体有损伤，则可按R键开启自动修复系统，待修复后，再全力对付剩下的Small级机甲；由于一对一，small级的机甲不会太难解决。待击破后，继续往西北方移动，即可找到中立的Small warbot，将目标锁定，按下Enter键俘虏它，即可过关。

Mission 1-2 由侧翼包围
Outflank Maneuver 困难度 ★★★

过关目标：主要目标——（1）占领敌方军营；（2）占领敌方工厂；（3）占领敌方发电厂；

附加目标——摧毁所有敌军机甲。

关卡攻略：这个关卡是在初期关卡中最难完成的关卡之一，过关的诀窍是在还没熟悉敌方军营的主炮威力与射击的节奏时，养成多多存盘的习惯！这一关开始，玩家可选择从地图东面突破炮塔火力，占领发电厂，或是往北方先占领军营；无论选择往哪个方向突进，都将面对敌军猛烈的炮火，尤其是东面的两座炮塔，最好选择先进攻北方的军营。采取Z字形移动的方式闪避炮火；待突入



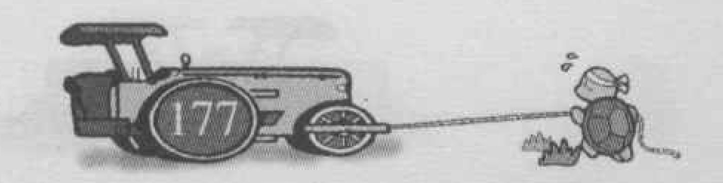
防护罩内，再击破军营的炮台。我方的机甲一定要不断采取不规则移动，否则炮塔很快就会算出前置量，命中我方机甲。占领军营后，先利用军营补给弹药并修复装甲，之后可配合军营的防护优势，清除外围残余的敌方机甲。接着往东边移动，先俘虏中立军，以便在占领南方工厂与发电厂时能得到协助；占领工厂与发电厂，可使用僚机选单命令僚机占领，在此并没有太多的敌军机甲，轻松占领后即可过关。

Mission1-3 不稳定的平衡
Unstable Equilibrium 困难度 ★★

过关目标: 主要目标——（1）占领敌方军营；（2）占领并开启心灵传送装置；

附加目标——（1）摧毁所有敌军机甲；（2）占领或摧毁敌军基地。

关卡攻略：拥有属于自己的军营与工厂后，在军营中制造几部机甲！本关敌方前哨站首度出现中型机甲，以 hero 与几部僚机薄弱的火力，不宜与中型机甲硬拼，只要迅速占领前哨站，再利用前哨站的护盾优势，即可轻松击破敌方中型机甲。解决掉前哨站外围的敌军武力后，往东南方推进，亦可进行对敌方基地的占领，hero 则在旁提供火力



支持；待清除西南方敌军、破坏心灵传送装置上方的天线后，将 hero 移动至心灵装置旁的地下室即可完成任务。

Mission 2-1 钢铁怪兽 The Iron Monster 困难度 ★★

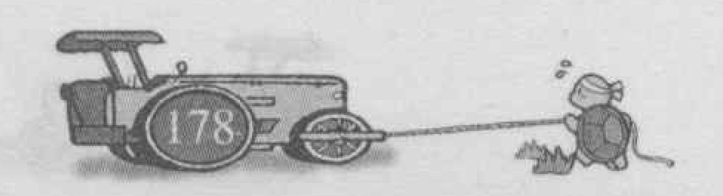
过关目标：主要目标——（1）占领敌方前哨站；（2）占领敌方发电厂；

附加目标——摧毁敌军大型机甲。

关卡攻略：本关与 1-3 相同，因为 hero 与几部僚机的火力仍不足以与敌方大型机甲硬拼，得先迅速占领前哨站，再利用前哨站的护盾优势，即可轻松击破敌方大型机甲；欲击破大型机甲，可先朝大型机甲的武器系统射击，只要敌方丧失武器系统，就可以轻松解决！只要破坏了敌方的大型机甲，这个关卡残余的敌军之火力将不足以威胁我军部队！轻松地往东面推进吧，占领敌方电厂后，即可完成任务。

Mission 2-2 十字路口 Ballen's Crossing 困难度 ★

过关目标: 主要目标——将hero移动至Marker处；



附加目标——摧毁敌军机甲。

关卡攻略：操控你的hero与僚机往北方移动，北方偏西边处会有三部敌方的机甲，使用狙击视野，在敌人未发现前即可将三部敌方机甲轻松击破；接着往东边移动，会发现中立的大型指挥车。俘虏后，我方终于拥有第一部Large级的机甲；大型指挥车虽然只搭载两挺共四发的LWML2M飞弹，但此型飞弹威力极强，在远距离一发就可锁定并击破敌军大型炮！用指挥车的火力攻下山头的大型炮后，指挥上空大型飞空艇搭载hero至Market处，即可过关！

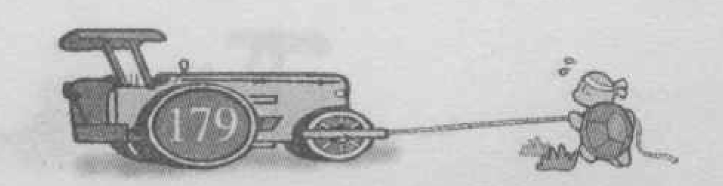
Mission 2-3 失落的钥匙

The Lost Key 困难度 ★★★

过关目标: 主要目标——俘虏隐藏于敌方建筑物中的机甲；

附加目标——（1）摧毁敌军机甲；（2）占领或摧毁敌军的建筑物。

关卡攻略: 此关一开始即可利用工厂制造两种small级的飞空艇，但small级的飞空艇装甲太薄弱，并不建议生产，若是抵挡得住敌军炮火，可考虑将小型工厂升级成为中型工厂，利用中型工厂生产M-32型装甲车，对此关的攻略会较有帮助。

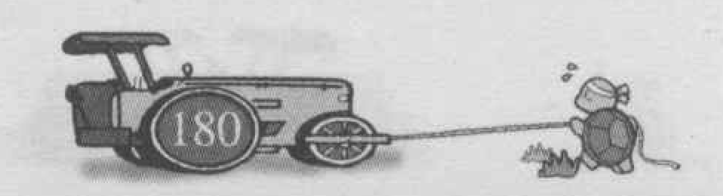


生产一部M-32型装甲车后，即可由hero领队往北方前进，途中会遭遇敌方零星的炮火，但靠M-32的火力皆可轻易解决；占领了地图上方的敌方工厂后，可尝试生产中型飞空艇，以飞空艇的机动力对军营进行占领。只要敌方军营得手后，敌方就没有值得惧怕的火力了，直接操纵Hero进入东北方的仓库，俘虏隐藏于仓库内的机甲，即可完成任务。

Mission 2-4 失落的碉堡
The Lost Bastion 困难度 ★★★★

过关目标：主要目标——（1）占领所有敌军发电厂；（2）占领并开启心灵传送装置。

关卡攻略：开始，我方只有一部Hero与两部中型装甲车，敌方却有十部以上的中型机甲与众多的基地，但只要运用技巧，此关依旧不难攻略。往西北敌方的军营进军，欲占领敌方军营，依旧采用Z字型移动的技巧，直接突入军营内部的控制室，即可取得军营的防御优势，以解决军营周围的敌军部队。待清除外围敌军部队后，别忘了整补弹药与修复装甲，往东北面出发。轻松占领前哨站与炮塔后，同样进行装备整补，东方将出现十部以上的敌方机甲，想要突破守备，可命令僚机攻击敌

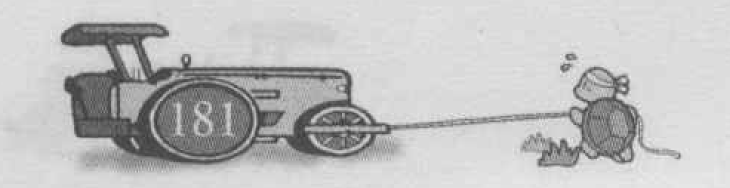


军，以求牵制敌军；这时直接操控Hero全速前往西南方的发电厂，并利用发电厂能修复装甲的优势解决掉敌军。清除了外围的敌军，此次的任务最困难的地方就算是突破了。驾驶Hero通过能量桥，占领上方的发电厂后往南面移动，会遭遇到敌方残存的最后武力——一座搭载两门L152mmMC型炮塔，同样，以Z字型移动占领炮塔控制室，再破坏西面的心灵传送装置，进入装置旁的地下室即可完成任务。

Mission 3-1 银色之眼
The Silver Eye 困难度 ★

过关目标：主要目标——（1）占领所有敌军研究中心；（2）占领或摧毁敌方所有基地。

关卡攻略：任务一开始，南方会有一只大异形虫，只要在远距离狙击就能轻易解决。可选择占领敌方所有基地，或是直捣敌军科技中心。解决异形虫后，不需理会途中的中型级敌方装甲，将Hero马力全开直奔敌军工厂；占领敌军工厂后，再利用工厂的护盾优势，将敌方机甲各个击破。需注意的是，研究中心旁会有一部大型炮塔，利用工厂的护盾，让Hero躲在护盾范围内对付大型炮塔。击破炮塔后，占领科技中心即可完成任务。



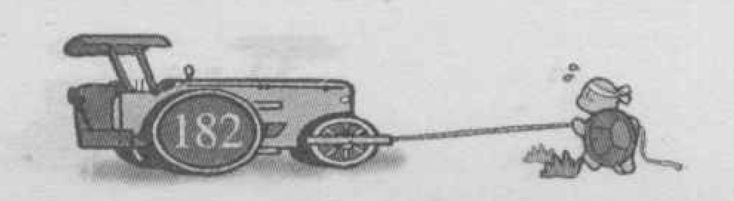
Mission 3-2 护航

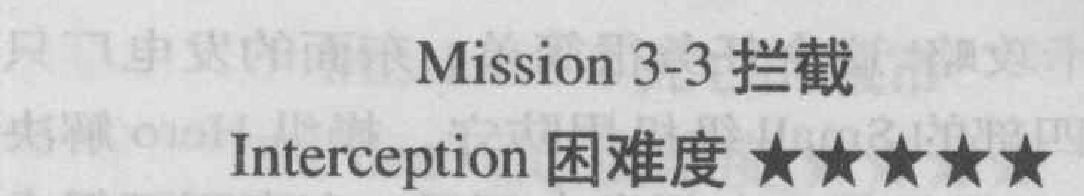
Convoy 困难度 ★★★

过关目标: 主要目标——（1）占领所有发电厂；（2）俘虏中立的大型机甲；（3）带领被俘虏的机甲至传送点；

附加目标——摧毁所有敌军机甲。

关卡攻略: 在这个关卡，首次能使用建筑车建筑研究中心，任务一开始先占领位于基地东面的矿场，由于这个矿场只有一部中型的敌军机甲防守，所以轻而易举就能拿下。攻下矿场后回到军营，命令建筑车在合适的地点建造研究中心，之后就能研发各种科技了，但科技研发在本关并不是必要的，重要的在任务演示文稿中曾提到，有一部可能为重型的机甲在敌区的某地，需要你去俘虏它，并将它带至地图东南方的传送点。往东南方出发吧！在敌人的矿场附近，会有四部以上的中型机甲防卫，Hero 是直接以牺牲僚机以求占领基地的战术，利用基地的护盾解除敌众我寡的窘境。清除敌军矿场附近后，可在工厂的后方找到任务的目标——大型机甲，带领着大型机甲到东南方的传送点，即可完成任务。注意大型机甲并没有火力系统，途中经过敌方炮塔时，要使用Hero先行占领。





Mission 3-3 拦截
Interception 困难度 ★★★★★

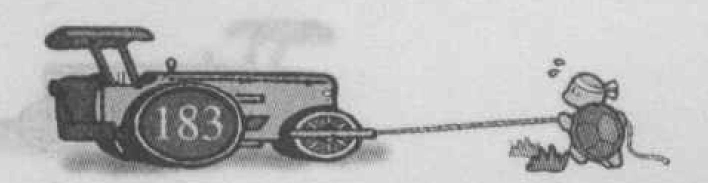
过关目标：主要目标——（1）拦截并摧毁敌军的运输部队；（2）俘虏运输机甲；

附加目标——摧毁所有敌军机甲。

关卡攻略：本关的重点是拦截敌军的运输部队，难度相当高，一方面要和时间赛跑，一方面又要和敌人的大军作战，得两方兼顾。任务一开始，请迅速指挥您薄弱的三部僚机往东北方移动，最好在敌军运输护卫部队到达前占领前哨站，雷达于西方出现大量的红点，数量十分惊人的运输部队到达了。由于敌我兵力大概是4∶1，要解决敌军的运输机甲，只能靠高超的射击和闪躲技巧。假使您侥幸存活下来，并击破了敌军两部运输机甲，往西北方移动，俘虏敌军残余的最后一部运输机甲即可达成任务。亦可尝试攻下敌军的炮塔来协助防守，光靠那两门L152mmMC型炮塔不能扭转战局。

Mission 3-4 浓雾之岛
Foggy Island 困难度 ★★

过关目标：主要目标——(1) 占领发电厂；(2) 占领并激活心灵传送装置。

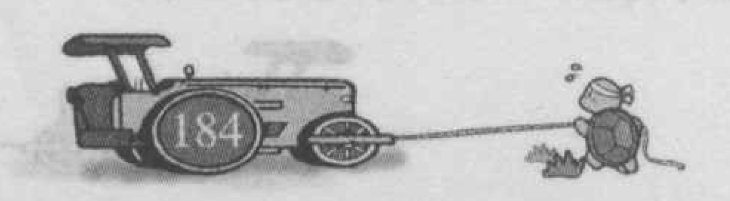


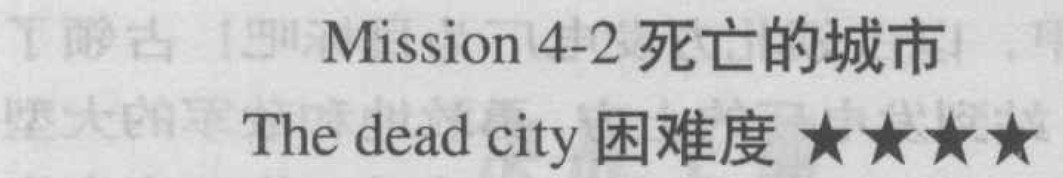
关卡攻略: 这个任务很简单，东面的发电厂只有三至四部的 Small 级机甲防守，操纵 Hero 解决四部 small 级机甲。占领发电厂后，东南面可俘虏一部大型飞空艇，可使用飞空艇搭载 Hero 越过小岛，占领南面的心灵传送装置。要突破对空炮火，最好是让飞空艇低飞，利用心灵传送装置的东面山脉掩护，再一举突进占领，占领后，进入传送装置旁的地下室即可达成任务。

Mission 4-1 猛兽的力量
Brute Force 困难度 ★★★★

过关目标：主要目标——摧毁敌方所有机甲。

关卡攻略: 一开始,Hero 会遭遇两部敌军 Tinv 级的装甲，轻松解决 Tinv 后，地图中央会出现敌方的大型装甲，可绕过敌人的攻击范围，先俘虏东北面的大型装甲及西北面的中型飞空艇，再以三打一的方式击破敌军，即可达成任务。战斗中不要轻易牺牲我方的大型机甲，因为只有它才载有足以摧毁敌军的弹药量。大型装甲由于实在太大型，只要将 Hero 移动到它脚下，它就无法击中 Hero。若不小心我方大型机甲被摧毁，使用 Hero 不断射击敌装甲的足部，或许能击毁它。





Mission 4-2 死亡的城市
The dead city 困难度 ★★★★

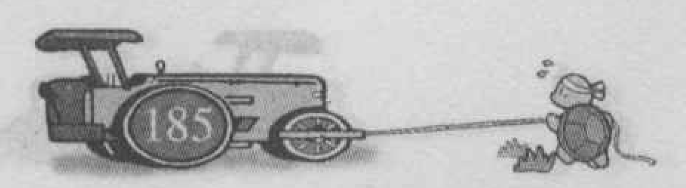
过关目标: 主要目标——（1）占领研究中心；（2）占领所有发电厂；（3）寻找并开启心灵传送装置。

关卡攻略：一开始，我军就拥有基本的建筑物，只要命令建筑车建造仓库，再使用小型飞空艇快速占领西北方的研究中心，就能开发并建造出大部分的机甲；如果一直龟缩在家，敌军并不会大举进攻，等军力增强后再往北面全军出动！大军往北面进攻前，得先攻下敌人的炮塔，但攻下炮塔后，要立刻取得敌军的发电厂，成功取得发电厂后，我军即拥有了维修优势，利用此优势往西边全速前进，找到mark后迅速折返至心灵传送装置处，即可完成任务。将hero放置在发电厂上方战斗，除非发电厂被敌军占领，否则Hero将处于无敌状态。

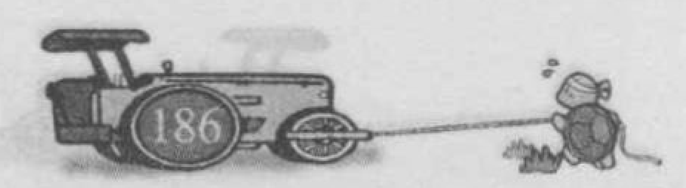
Mission 5-1 最后的大门
The Last gate 困难度 ★★★★★

过关目标: 主要目标——（1）占领发电厂；（2）寻找并开启心灵传送装置。

关卡攻略：这个任务只有一部Small hero，而敌军却拥有四部以上的大型机甲和八部以上的中



小型机甲，以占领北方发电厂为目标吧！占领了发电厂，站到发电厂的上方，勇敢地和敌军的大型机甲对决，将大型机甲各个击破后，往西南方出发，传送装置处应该只剩小型的机甲守卫，很容易解决；找到传送装置后进入即达成任务。



决战王朝

这是一款具有历史故事背景的实时战略游戏。在这款游戏中，最重要的就是战略以及战术的运用。

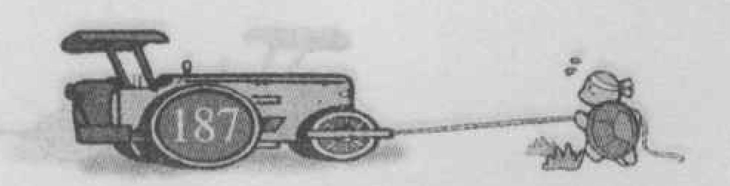
唐朝篇：

一、出兵

剧情背景：前往平定女真族叛乱的李靖，接到圣旨，命令他在平定女真族的叛乱后，前往高丽帮助正遭受日本攻击的朝鲜军。

任务目标：消灭女真族。任务失败：李靖、狄仁杰被杀。

战术指导：一开始，玩家会在地图的左边出现，此时已经有部分的兵力了，一方面要派农民生产，同时生产枪兵，资源够时再生产火枪兵。过了没多久，女真的第一拨攻击便会前来，可用李靖、狄仁杰、李勋帮忙解决，当你兵力达到一定的数量后，以枪兵3、火枪兵2的比例分配给三个人或者全部交由李勋。地图的北方有一个比较小的阵地，可以先打那边取得更多的资源，等集结足够的兵力后，便一举把地图右边的阵地消灭。



二、平壤城外的战斗

剧情背景：来到了朝鲜，朝鲜的刘成龙将军来接应李靖等人，并希望李靖能够协助他们击退日本军，众人在刘成龙的请求下，前往平壤城。

任务目标：攻占平壤城。

战术指导：此关守军较多，建议把狄仁杰跟道士、大炮编一组，李靖、李勋编制枪兵与火枪兵的混合部队(因为有飞行部队，枪兵不防空)。先攻击右侧的庙宇和军营，再沿着右边往上攻击，最后绕一圈回到左边。

三、保有军粮

剧情背景：唐军的军粮已经所剩无几了，而朝鲜军的运粮队却迟迟未到，李靖顾虑到日军可能攻击运粮队来打击唐军的士气，决定前往护粮。

任务目标：派李靖去带回军粮并拿至市场卖，然后消灭敌军。

任务失败：李靖被杀，运粮队全灭。

战术提示：此关地图的左右都有敌军，而运粮队在上方，将全部的兵力交由李靖，而狄仁杰和李勋则负责防守。前往的路有两条，路上有不少岗哨，建议带大炮解决，当玩家找到运粮队后，左边的军队会派出一队人马阻挡回去的路，这时，可派

出阵地的守军帮忙，运粮队回到基地后，便可以消灭敌军了。

四、秘密会谈

剧情背景：接连而来的战斗，让双方元气大伤，唐军的士气也低迷不振，但是碍于皇上的命令，不能随便撤军，此时，狄仁杰将军提出了议和的方法。

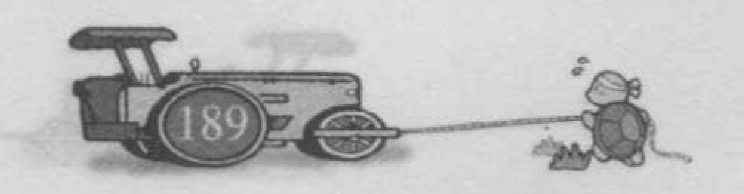
任务目标：狄仁杰至柴田胜家军营将柴田胜家带回后，消灭朝鲜军。

任务失败：狄仁杰、柴田胜家死亡。

战术指导：这一关的敌人相当的多，虽然敌军不会主动进攻，但是如果速度太慢，日本军的阵地会被消灭。一开始，将所有兵力都给狄仁杰，一方面在阵地全力生产，然后狄仁杰利用朱雀飞至日本阵地。当狄仁杰到达时，柴田胜家便会出现，此时本阵开始进攻，将前方的阵地摧毁，狄仁杰便可趁此时将柴田胜家带回。

五、华江议和的破裂

剧情背景：唐军相信和谈后日军不会再进犯，可是李淳风的阵地却被食言的日军攻击，盛怒的李靖指挥众人迅速前往援助。



任务目标：死守基地到援军来后，消灭敌军。

任务失败：李淳风死亡。

战术提示：一开始，先用李淳风在阵地附近埋设地雷，并全力生产。过了两三天，可以攻击右边的箭塔，以取得那里的农地，等到五天过后，援军到来，便开始进攻。先从左边的阵地攻起，如果有多余的兵力，便连右边一起攻击，最后攻击紫色的阵地，结束任务。

六、芝山的血战

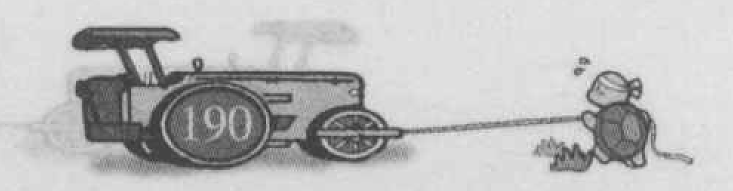
剧情背景：唐军终于认清与日军谈和是没有用的，决定还给日军一点颜色。这次的目标指向日军的阵地，由于敌人在河边驻防，所以众人决定在河的对岸设下阵地，扫荡对岸的敌军……

任务目标：消灭敌军。

战术指导：敌军出乎意料地在我方阵地两侧设置了阵地，所以建议先生产火枪兵，派驻在河边防空。然后生产兵力，将两侧的阵地解决后，便生产朱雀，并设置港口生产战虎船或斗狮舰。先用船将对岸扫荡后，将兵力用朱雀载运过河，消灭敌军。

七、倭城攻防战

剧情背景：战事逐渐接近尾声，日军也不断传



出撤退的消息，此时李靖决定攻击倭城……

任务目标：占领倭城并消灭日军。

战术指导：倭城有重兵驻守，相当难攻。先将部队分成五个队伍，尽量两三队同时攻击一个阵地，由左到右各个击破，同时补充兵力。建议用乌烟、神将车、震天弓等兵种在外围攻击，敌人靠近时再使用枪兵、火枪兵阻挡，便能势如破竹。获胜后就结束了唐朝的故事。

朝鲜篇：

一、不安的战运

剧情背景：士兵来报，釜山城被攻击了，刘成龙将军当机立断，请皇上派遣他执行点燃烽火。

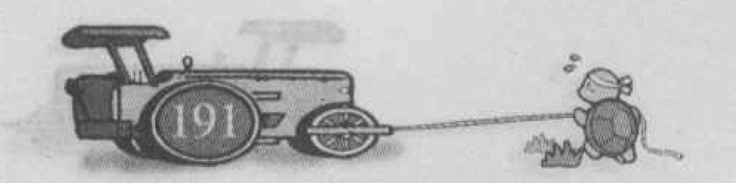
任务目标：搭造烽火台，消灭敌军。

任务失败：刘成龙、权羽死亡。

战术指导：这关任务重点是建造烽火台，这关的敌人不强，只要主将带着兵行军(主将能提升士兵的能力 30%)，应该能轻松获胜。

二、火烧的汉城

剧情背景：由于日军的奇袭，令常州的朝鲜军倍感苦战，处于战况劣势的朝鲜军，决定先将皇帝移至安全地点，刘成龙与权羽将军便开始了将皇



帝移往平壤城的准备。

任务目标：皇帝移驾平壤城。

任务失败：刘成龙死亡。

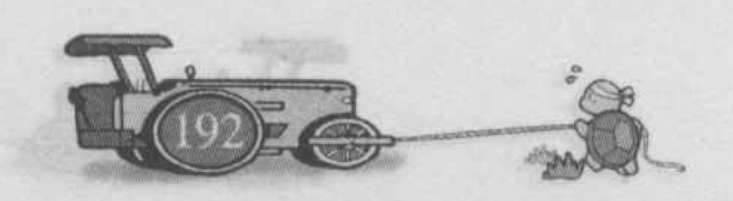
战术指导：这关主要是将皇帝移往平壤城，所以要避免无谓的战争，沿着山路直走，要小心路上会遇到埋伏的忍者。遇到权羽后，日军会从后方出现，此时不要管日军，继续向前，途中会遇到一小队日军阻挡，但我方的兵力仍然能够应付，皇帝一到平壤城，便完成任务。

三、海上的胜利

剧情背景：接到庆尚道被攻击的消息，如果庆尚道再被攻下，朝鲜便岌岌可危了。因此，李成龙下令派李舜臣将军速前往庆尚道救援。

任务目标：将李舜臣移动至庆尚道本营并消灭敌军。

战术提示：一开始，庆尚道本营就被围攻，一边派船攻击，一边赶快将李舜臣送到本营，以取得控制权。取得控制权之后，要提防敌军的空投与船的攻击，所以防空塔和船是必要的。可以占领北边的岛以取得较多的资源，等实力雄厚了以后，便可以开始反攻！



四、惊醒的高丽半岛

剧情提示：随着李舜臣的胜利，朝鲜各地的民众也一一起义，抵抗日军的侵略。郭在友与使命大师，利用破坏日军的路标，与朝鲜军共同抵抗日军的侵略。

任务目标：除去日军阵中的路标并消灭敌军。

任务失败：郭在友、使命大师死亡。

战术指导：沿路的路标都有日军驻守，要小心不要损伤过大。当破坏完所有的路标后，刘成龙的本军会在北方出现，此时，日军增援也会从右边出来。将部队带到北边会合，在北边发展增兵后，便可南下进攻。

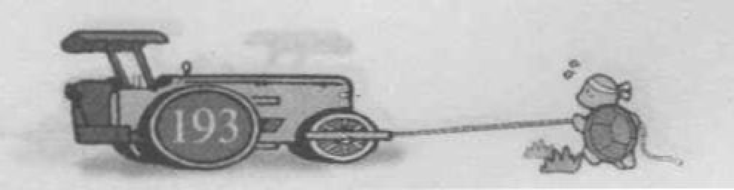
五、英雄登场——韩山大臣

剧情背景：为了打击敌人的士气，决定引诱庆内良的大军前进到大海，并由陆路进攻。

任务目标：将李舜臣退到有战争的地方，并消灭敌军。

任务失败：李舜臣死亡。

战术指导：把李舜臣移动到南方的烽火台后，援军就会出现，消灭敌军的舰队，并同时将运输船登陆在左边的岸上，建立阵地，要防范敌军的飞天艇及战船的攻击。当生产告一段落时，便可出兵消





灭敌军。

六、胜战的领袖——行州大臣

剧情背景：虽然新朝鲜军完成了行主山城的建造，但是连年的旱灾却是最大的问题，此时，使命大师告知大家，在火戎寺有一座呼风唤雨的佛像，能够解决旱灾的问题，大家决定去取得佛像，消灭敌军。

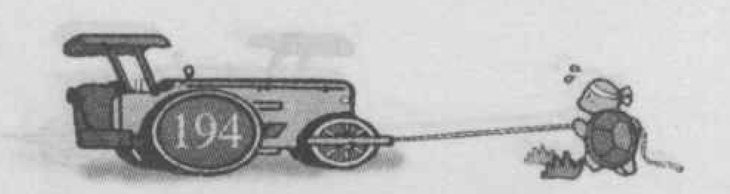
任务目标：使命大师至火戎寺取得佛像及咒文书后，消灭敌军。

战术指导：火戎寺在敌军后方，所以必须经过两排的箭塔才能到达，沿路要注意体力的消耗问题。等到使命大师到达火戎寺后，地图左边会出现我方援军，此时可开垦和建筑。培养实力后，将敌人一举消灭。

七、白衣宗军

剧情背景：李舜臣的水军切断了日军的补给线，权羽在行主山城大败日军，迫使日军议和，但因为议和失败，战争又起。李舜臣因怀疑日军的登陆有诈，而未依谕令进攻，使得日军再次登陆，皇帝怒而将他贬为权羽旗下的白衣宗军。

任务目标：李舜臣、郭在友一起去南元城后，



消灭敌军。

任务失败：李舜臣、郭在友死亡。

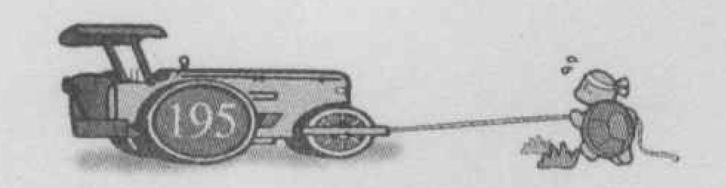
战术指导：到地图的左边找到李舜臣，路上有不少箭塔要小心。找到之后，郭在友和李舜臣要一同前往南元城，到了南元城，与权羽会合后，便开始生产，等储备一定的兵力后，便可以进攻，消灭敌人。

八、最后的战役——努梁海战

剧情背景：由于李舜臣再次大败日军，使得日军决议撤退，与唐朝议和。于是日军开始了撤退，唐朝也只是希望战争快点结束，但朝鲜却不愿意让日军安全撤退，决定在此地的最后据点攻击他们。

任务目标：破坏敌人的警戒塔后，消灭敌人。

战术指导：此关敌人相当多，而且攻击也很快。一开始一定要守住，兵力增加得差不多后，便将海岸的警戒塔一一破坏。此时，日军的运输船队会出现，李舜臣的海军援军也到了，全部消灭敌人。



{
"filename": "MTM2MzU1NDVf5pyI5YWJ5a6d55uSICDmiJjnlaXmuLjmiI/nr4cuemlw",
"filename_decoded": "13635545_\u6708\u5149\u5b9d\u76d2 \u6218\u7565\u6e38\u620f\u7bc7.zip",
"filesize": 37061710,
"md5": "afab5e51d3fe7bd212f3dfd6c7497fa3",
"header_md5": "953f2c24342e27b13faf592e3dc515b7",
"sha1": "968a018715fe8b333f354542ec6090e90ac88b45",
"sha256": "5eec4bfd158656d05ff694516cc700ff78057dde11706b7e6b1930f31db3e52b",
"crc32": 3451371981,
"zip_password": "wcpfxk&*^TDwcpfxk",
"uncompressed_size": 38105732,
"pdg_dir_name": "",
"pdg_main_pages_found": 195,
"pdg_main_pages_max": 195,
"total_pages": 201,
"total_pixels": 344974336,
"pdf_generation_missing_pages": false
}